Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

03/15 · Ausgabe 215 · € 3,90

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 03

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

NEW NINTENDO 3DS

Ein Pflichtkauf für 3DS-Fans?
Unser Test gibt Aufschluss!

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

AUF 12 SEITEN!

- Ausführlich getestet: So gut ist das 3DS-Remake des Klassikers!
- Komplett gelöst: Alle Masken und Herzteile aufgespürt!

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Endlich ist die Jagdsaison auf dem 3DS eröffnet – Capcoms Rollenspiel-Monster im Test

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Endlich ist er da, der New Nintendo 3DS! Nachdem wir vor einigen Monaten bereits ein japanisches Modell des New 3DS einem Check unterzogen haben, fand nun auch das deutsche Modell den Weg in unser Testlabor. Nintendo preist das Gerät als Rundumverbesserung zu den bisherigen Versionen seines Handhelds an, doch stimmt das auch? Ob das „New“ im Titel des neuen 3DS wirklich gerechtfertigt ist und was Nintendos neuer Handheld so alles draufhat, klären wir in einem ausführlichen Test-Special.

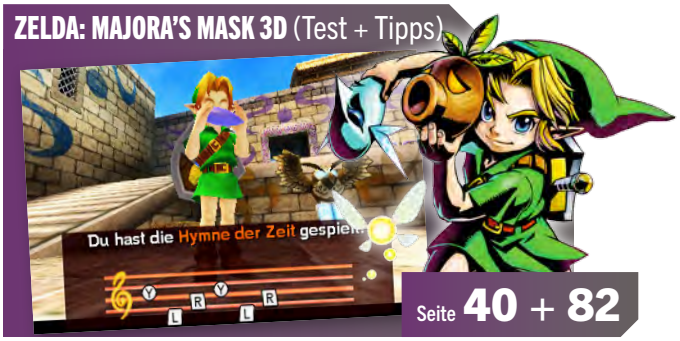
Passend zum Launch des New 3DS kommen mit *Monster Hunter 4 Ultimate* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* außerdem zwei Spielehighlights in den Handel, die die neuen Funktionen des Nintendo-Handhelds direkt ausschöpfen. Insbesondere *Majora's Mask 3D* entpuppt sich in unserem Test als Meisterwerk, das man als 3DS-Besitzer (egal ob New 3DS oder „alter“ 3DS) unbedingt haben sollte. Warum wir so begeistert von dem Remake sind und was alles verbessert wurde, lest ihr in unserem großen Test. Damit nicht genug, verrät unsere Komplettlösung, wie ihr sämtliche 52 Herzteile und alle Masken im Spiel ergattern könnt! Übrigens haben wir uns den Launch des New 3DS zum Anlass genommen, die Info-Kästen in unseren Tests einer kleinen Entrümpelung zu unterziehen, um euch noch besser alle wichtigen Infos zu den getesteten Spielen präsentieren zu können!

Im Vorschaubereich haben wir diesmal einen großen Bericht zum vielversprechenden Nintendo-Shooter *Splatoon*, in dem wir euch alles Mögliche zu den Individualisierungsmöglichkeiten und Waffen im Spiel schildern. Außerdem findet ihr Neuigkeiten zu *Mario Party 10*, zum frisch angekündigten neuen Ableger der *Fire Emblem*-Reihe und zum Puzzle-Doppelpack *Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Edition*. Freut euch zudem auf den fünften und letzten Teil unserer großen Reportage-Reihe zu Nintendos 125. Jubiläum, wo diesmal unsere Leser auf stolzen acht Seiten selbst zu Wort kommen und ihren schönsten Nintendo-Moment verraten. Dazu gibt es dann noch zahlreiche Tests zu Downloadspielen im Nintendo eShop und ein tolles Retro-Feature zu *Phantasy Star*. Und wie jeden Monat wird das Magazin von unserem Community-Seiten, der Redaktionskolumne und der N-ZONE-Zeitreise abgerundet.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (Test + Tipps)



Seite 40 + 82

Unser Test sowie unsere Komplettlösung klären alle Fragen zu *Majora's Mask 3D*!

DER NEW 3DS UNTER DER LUPE (Special)

Seite 12

In unserem Test-Special erfahrt ihr alles zum New Nintendo 3DS!

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE (Test)

Seite 46

Unser Test verrät, wie viel Spaß das neue Monsterjäger-Rollenspiel macht.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Der Beweis für die besten Leser der Welt:**
  Letzte Ausgabe haben wir im Zuge des Jubiläumsgewinnspiels zu Nintendos 125. Geburtstag dazu aufgerufen, dass ihr uns euren schönsten Nintendo-moment schildert – und das Feedback war überwältigend! Bis zum Redaktionsschluss am 05. Februar erreichten uns weit über 200 Zuschriften, oftmals begleitet von Fotos, Gedichten, Basteleien, Comics und vielen anderen tollen Werken. Damit ist erneut bewiesen: Wir haben die besten Leser, die man sich nur wünschen kann!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Es dürfte wohl kaum jemanden überraschen, dass der Test zu *Majora's Mask 3D* diesen Monat mit Abstand am gefragtesten war in der Redaktion.
- **Ganz, ganz knapp verpasst:**
  Eigentlich hätten wir gerne das Jump & Run *Shantae and the Pirate's Curse* in dieser Ausgabe getestet, doch die Testversion erreichte uns erst wenige Stunden vor Redaktionsschluss. Der Test folgt daher in der nächsten N-ZONE.

DAS TEAM

HEFTINHALT 03/2015

LUKAS

Neu ist immer besser, sagt schon Barney Stinson. Ob das auch auf den New Nintendo 3DS zutrifft, erfahrt ihr bei uns!

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 18

Wii U

Lego Jurassic World 33

Lego Marvel Avengers 33

Mario Party 10 24

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (eShop) 30

Splatoon 20

3DS

Fire Emblem 3DS 32

Lego Jurassic World 33

Lego Marvel Avengers 33

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (eShop) 30

Pokémon Shuffle (eShop) 31

Puzzle & Dragons Z/Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition 26

TEST

Charts 58

Das Team 35

Meinungsmache 36

Release-Termine 38

So testen wir 34

Top-Spiele 50

Wii U

Axelay (Virtual Console) 65

Castlevania: Circle of the Moon (Virtual Console) 65

Citizens of Earth (eShop) 66

Demon's Crest (Virtual Console) 64

Donkey Kong Country Returns (Virtual Console) 62

Hyrule Warriors: Majora's Mask DLC (eShop) 63

Metroid Prime Trilogy (Virtual Console) 61

Super Mario Galaxy 2 (Virtual Console) 60

3DS

Afterburner 2 (Virtual Console) 63

Citizens of Earth (eShop) 66

Dedede's Drum Dash Deluxe (eShop) 67

Kirby Fighters Deluxe (eShop) 67

Monster Hunter 4: Ultimate 46

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D 40

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Der New Nintendo 3DS unter der Lupe 12

Nintendo wird 125 – Teil 5 74

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 72

Phantasy Star 68

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

Tipps & Tricks: Majora's Mask 3D – Alle Herzteile und Masken 82

MEINUNGEN

Kolumne 96

Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98

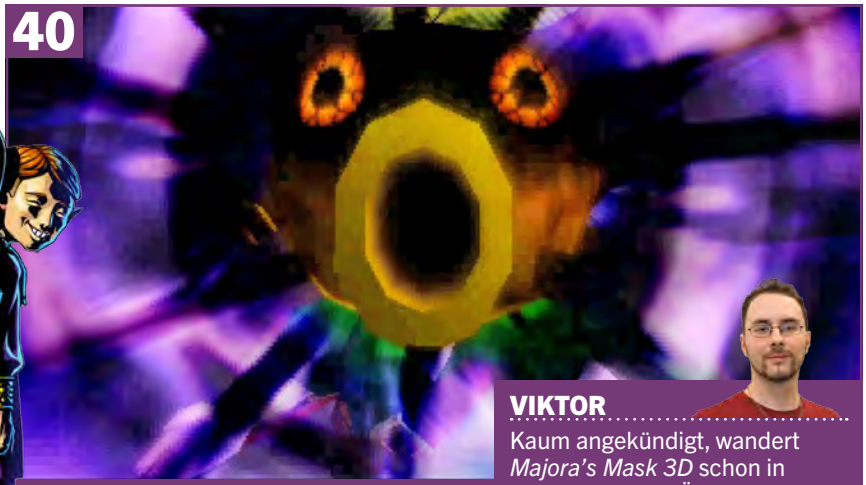
Impressum 98

24

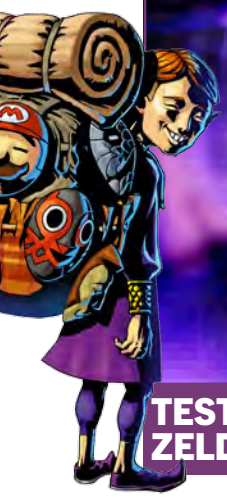
BEN

Mario schmeißt wieder eine Sause – und wir haben uns angeguckt, ob wir auf der Gästeliste stehen wollen.

VORSCHAU | MARIO PARTY 10



40



VIKTOR

Kaum angekündigt, wandert *Majora's Mask 3D* schon in unser Testlabor. Überzeugt das schräge Abenteuer auch noch nach beinahe 15 Jahren?

TEST | THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

20

MARCO

Wenn Nintendo einen Shooter macht, dann sieht der ganz anders aus als jene der Konkurrenz. Wir überprüfen, ob das Konzept von *Splatoon* klappen kann.

VORSCHAU | SPLATOON

Alle Titel dieser Ausgabe

Adventure Bar Story, Magazin 11
Afterburner 2, Online 63
Axelay, Online 65
Bravely Second, Magazin 08
Castlevania: Circle of the Moon, Online 65
Citizens of Earth, Online 66
Dedede's Drum Dash Deluxe, Online 67
Demon's Crest, Online 64
Donkey Kong Country Returns, Online 62
Fire Emblem 3DS, Vorschau 32
Hyrule Warriors: Majora's Mask DLC, Online 63
Kirby Fighters Deluxe, Online 67
Langrisser 3DS, Magazin 09
Legend of Kay Anniversary, Magazin 11
Lego Jurassic World, Vorschau 33
Lego Mavel Avengers, Vorschau 33
Luigi's Mansion 2 Arcade, Magazin 08
Mario Party 10, Vorschau 24
Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars, Vorschau 30
Metroid Prime Trilogy, Online 61
Monster Boy and the Wizard of Booze, Magazin 09
Monster Hunter 4: Ultimate, Test 46
Phantasy Star, Retro 68
Pokémon Shuffle, Vorschau 31
Pokkén Tournament, Magazin 07
Puzzle & Dragons Z/Puzzle & Dragons: .....
Super Mario Bros. Edition, Vorschau 26
Splatoon, Vorschau 20
Super Mario Galaxy 2, Online 60
Super Smash Bros. für Wii U, Magazin 07
Super Smash Bros. Melee, Magazin 07
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D, Test 40

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

CLUB NINTENDO MACHT DICHT

Biz Umfangreiches Nachfolgerprogramm für loyale Fans soll im Laufe des Jahres enthüllt werden.

Mitte Januar verkündete Nintendo überraschender- wie traurigerweise, dass man seinen langjährigen Online-Dienst Club Nintendo im Verlaufe des Jahres schließen werde. Damit endet eine fast 13-jährige Erfolgsgeschichte, die ausnahmsweise nicht in Japan, sondern am 3. Mai 2002 in Europa ihren Anfang nahm – passenderweise zum damaligen Start des Gamecube. Zu dem Zeitpunkt hieß die Aktion noch Nintendo VIP 24:7, doch die Funktion dahinter blieb dieselbe: Beim Kauf von Nintendo-Titeln erhielt man durch einen beiliegenden Code spezielle Sterne, die auf der Internetseite von Club Nintendo gegen nicht im Handel erhältliche Goodies oder gar Spiele eingetauscht werden konnten. Über Nacht will Nintendo seinen Club aber nicht dichtmachen, sondern hat schon einen Plan veröffentlicht, wie die Schließung aussehen wird. Ab dem 1. April werden in allen neuen Produkten keine Registrierungskarten mehr enthalten sein. Gut drei Wochen später tauchen auch keine digitalen Produkte mehr auf der Systemseite auf. Am 30. September um 23:59 Uhr wird Nintendo den Dienst dann komplett abschalten. Allerdings wurde schon jetzt angekündigt, dass man anschließend mit einem dem Club Nintendo ähnlichen Nachfolgerprogramm an den Start gehen möchte. Schon vorher erhalten Mitglieder aber noch die Möglichkeit, den Titel *Flipnote Studio 3D* kostenlos herunterzuladen. Interessant ist zu sehen, dass Club Nintendo vor allem in Europa und Japan länger und erfolgreicher lief als etwa den USA, wo weitaus weniger hochwertige Prämien im Angebot zur Auswahl standen.

Ältere Fans verbinden mit dem Begriff Club Nintendo das hauseigene Magazin, das erstmals 1989 erschien.

Öfters musste Nintendo für seinen Club Kritik einstecken: Neue Prämien ließen oft lange auf sich warten oder das Angebot unterschied sich weltweit erheblich.

NINTENDO FÜHRT DIE CHARTS AN

Biz Kein anderer Videospiele-Hersteller schlug sich 2014 auf Metacritic besser als Nintendo.

Was ist aus Publisher-Sicht die beste Währung für den Erfolg? Nein, nicht die Verkäufe, sondern die Qualität der Spiele – nur wenn die stimmt, bleiben einem die Fans schließlich auf lange Sicht treu. Insofern kann sich Nintendo für das abgelaufene Jahr mit vollen Recht selbst auf die Schulter klopfen, denn die Spiele keines anderen Videospiele-Herstellers kamen 2014 im Schnitt so gut weg wie jene des Mario-Konzerns. Dank überzeugender Titel wie den beiden neuen *Super Smash Bros.*-Iterationen, *Mario Kart 8*, *Bayonetta 2* oder *Bravely Default* verdrängt man Ubisoft, Electronic Arts, Sony und Square Enix auf die Plätze zwei bis fünf. In der letztjährigen Abrechnung war Nintendo noch auf dem vierten Platz gelandet. Vorjahres-Sieger Take-Two taucht diesmal aufgrund der zu geringen Anzahl veröffentlichter Titel gar nicht unter den Top-Publishern auf. Der 2014 im Schnitt am besten bewertete Nintendo-Titel war *Super Smash Bros. für Wii U* mit 91 Punkten, *Bravely Default* führt mit 85 Punkten die Liste der Spiele an, die nicht auf einer bereits etablierten Marke basieren. Am schlechtesten kam *Chibi-Robo: Let's Go, Photo!* mit einem 49er-Schnitt weg. Die durchschnittliche Bewertung aller 34 Spiele mit mindestens sieben Reviews liegt bei 76,5 Punkten. Zudem war Nintendo der einzige Publisher mit mehr als einem Titel, der die 90er-Marke übersprang. Übrigens: Die Wii U kam mit einem Schnitt von 81,3 Punkten noch ein ganzes Stück besser weg als der 3DS mit 73,9.

SMASH BROS. AUF DER EVO

Wii U Und das gleich im Doppelpack: Sowohl der vierte Teil als auch *Melee* sind im Programm.

Wie schnell sich das Blatt doch gewendet hat: Im vergangenen Jahr sorgte Nintendo kurz vor der Evolution Championship Series, dem aktuell weltweit größten Beat 'em Up-Turnier, für jede Menge schlechte Laune. Grund hierfür war die Meldung, dass Nintendo nur wenige Tage vor der Veranstaltung die Absicht hegte, das Spiel *Super Smash Bros. Melee* aus dem Programm nehmen zu lassen. Ein (berechtigter) Aufschrei ging durch die Fangemeinde und innerhalb von 24 Stunden lenkte Big N bereits ein und ließ den Fans ihren Spaß – ein Vergnügen, das auf der ganzen Welt viele Zuschauer vor den Bildschirm lockte und zeitgleich als große Publicity für das neue *Smash Bros.* fungierte. Offensichtlich hat Nintendo seine Hausaufgaben gemacht, denn für die nächste EVO, die vom 17. bis 19. Juli in Las Vegas stattfindet, ist *Super Smash Bros.* gleich zweimal im Roster vertreten. Weltweit haben Spieler die Gelegenheit, sich sowohl für die Wii-U-Version als auch für *Melee* zu registrieren. Einen genauen Zeitplan gibt es aktuell zwar noch nicht, aber wir gehen davon aus, dass die zu bestreitenden Matches so gelegt werden, dass Fans an beiden Turnieren teilnehmen können. Von den Vorrunden wird es zwar nichts zu sehen geben, doch ab den Top 16 habt ihr die Option, die Kämpfe live auf Twitch mitzuverfolgen. Weitere Fighting Games im geplanten Sortiment sind *Ultra Street Fighter 4*, *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*, *Guilty Gear Xrd -SIGN-*, *Killer Instinct*, *Mortal Kombat X*, *Tekken 7* sowie *Persona 4 Arena Ultimax*.

POKKÉN TOURNAMENT

Arcade Training in der Spielhalle: Arcade-Feeling trifft auf klassische Steuerungsmethode.

Aus dem einstigen Videoschnipsel vor knapp zwei Jahren, in dem zwei kämpfende Pokémon zu sehen waren, ist mittlerweile ein vollwertiges Spiel namens *Pokkén Tournament* geworden. Trotz seiner offiziellen Enthüllung tappte man vor einigen Monaten allerdings immer noch im Dunkeln, wie das Spiel denn nun am Ende ausfallen wird und in welche Richtung sich das Gameplay bewegt. Neueste Videos bringen hier nun frische Erkenntnisse: Offenbar hat sich Entwickler Bandai Namco vor allem von firmeneigenen Titeln inspirieren lassen, denn das Kampfsystem weist viele Parallelen zu *J-Stars Victory*, *Gundam Extreme Versus* oder diversen *Dragon-Ball*-Prüglern auf. Auch dort schaut ihr eurer Spielfigur über die Schulter, dirigiert sie durch eine begrenzte 3D-Arena und behaltet dabei den Gegner im Zweikampf immer im Auge. Für *Pokkén Tournament* hat sich Bandai Namco allerdings für eine andere Steuerung entschlossen. Für Spielhallen sehr unüblich, wird das Fighting Game nämlich mit einem klassischen Gamepad gezockt, das neben einem Digikreuz vier Buttons und zwei Schultertasten aufweist. In erster Linie möchte man hiermit besonders auf die jüngeren Fans zugehen und ihnen das Spielen erleichtert. Im Umkehrschluss macht es dies Bandai Namco natürlich leichter, das Spiel für Konsolen umzusetzen. Davon ist bislang zwar nicht ein Wort zu hören gewesen, aber man darf doch stark davon ausgehen, dass *Pokkén Tournament* auch für die Wii U erscheinen wird, sofern der Titel in den Spielhallen beim Release in diesem Jahr keinen katastrophalen Fehlstart hinlegt.

MARIO BITTET ZUR KASSE

Biz Nintendo startet sein Creators Program und bringt damit das Internet gegen sich auf.

Bereits im Sommer 2013 machte Nintendo leise Andeutungen, dass man bei Youtube-Beiträgen, in denen geistiges Eigentum vom japanischen Konzern enthalten ist, am finanziellen Gewinn beteiligt sein möchte. Nun wurde der erste Schritt des „Nintendo Creators Program“ von Big N initialisiert, was sofort für einen riesigen Aufschrei bei der Youtube-Community und den Let's Playern sorgte. Wer sich für das Programm registriert, darf fortan First-Party-Titel von Nintendo (etwa *Zelda* oder *Mario*) in seinen Videos featuren, muss jedoch sämtliche Werbeeinnahmen an Nintendo abdrücken. Davon erhält der Besitzer des Youtube-Kanals innerhalb von zwei Monaten 70 % zurück. Ein sehr schwieriges und komplexes Thema, bei dem es sich sowohl Nintendo als auch Gegner des Programms ein wenig zu leicht machen. In der Kolumne dieser Ausgabe, die ihr auf Seite 96 findet, setzen wir uns etwas mehr mit dem Thema auseinander, gerne dürft ihr uns auch eure Meinung dazu schreiben. Geradezu ironisch ist, dass für das japanische Youtube-Äquivalent Nico Nico Douga derweil keine Pläne dieser Art vorgesehen sind, auch wenn es dort schon länger kostenpflichtige Premium-Accounts gibt.

NEUES ZU BRAVELY SECOND

3DS Die Fortsetzung zum Überraschungshit bringt alte und neue Charaktere zusammen.

Lange Zeit war es recht still um den zweiten Teil des 3DS-Rollenspiels *Bravely Default* von Square Enix, welches Ende 2013 weltweit für gute Verkaufszahlen sorgte. Nun gab es Neues in Form eines Trailers zu sehen. Dieser zeigte neben einigen bekannten Gesichtern wie Edea oder Agnes vor allem jede Menge neue Charaktere, von denen man die Gesinnung bislang nicht eindeutig bestimmen kann. Selbst die neue Hauptfigur Magnolia Arch macht bislang eher den Eindruck, als würde sie nicht mit der Heldengruppe des ersten *Bravely Default* zusammenarbeiten wollen. Wo sich diese mittlerweile aufhält und was sie in den vergangenen Jahren gemacht hat, ist ebenfalls noch unklar. Angekündigt wurden hingegen schon neue Berufsklassen, die eure Charaktere erlernen können. So etwa könnt ihr den Helden eurer Wahl zum Exorzisten ausbilden, was besonders bei untoten Gegnern von Vorteil sein wird. Sollte euch das zu unheimlich sein, könnt ihr den besagten Charakter auch fix zum Meisterkonditor umschulen. Eine ziemlich süße Charakterklasse, in die Japaner ab dem 23. April schlüpfen können. An diesem Tag erscheint *Bravely Second* nämlich in Japan. Wann genau Europäer und Amerikaner in den Genuss des Spiels kommen, weiß bislang nur Square Enix.

LUIGI STARTET IN DER SPIELHALLE

Arcade Marios Bruder geht in den Arcades auf Geisterjagd. Zumindest daheim in Nippon.

Vor einigen Ausgaben haben wir euch bereits darüber berichtet, dass Nintendo wohl beabsichtigt, *Luigi's Mansion* in die japanischen Spielhallen zu bringen. Diverse Flyer sowie einige Testautomaten rührten schon mal kräftig die Gerüchte- bzw. Werbetrommel, nun hat Sega das Spiel offiziell angekündigt. Auf eine simple Portierung der Originalspiele hat man dabei bewusst verzichtet, stattdessen werdet ihr mit einem wuchtigen Controller, der dem Schreckweg 08/16 nachempfunden ist, aus der Ego-Perspektive Geister jagen. Luigi und sein Kumpel Professor I. Gitt, den logischerweise ein zweiter Mitspieler übernimmt, bewegen sich dabei von selbst durch die gruseligen Areale – ihr müsst nur drauf Acht geben, nahende Gespenster rechtzeitig zu erledigen. Inwiefern Nintendo selbst an dem Arcade-Titel beteiligt ist, kann man nur schwer einschätzen. Während Sega das Marketing übernimmt, wird das Spiel selbst von Capcom entwickelt. Ein Horror-Schocker wie das vergleichbare *Dark Escape 4D* von Bandai Namco wird *Luigi's Mansion* aber wohl nicht werden. Dass das Spiel bei uns im Westen oder gar auf einer Konsole erscheint, darf ebenfalls bezweifelt werden, denn außerhalb Japans sind Spielhallen kaum noch gefragt.

NEUES LANGRISSER FÜR NINTENDO 3DS

3DS Über 15 Jahre nach dem letzten Teil kehrt das Taktik-RPG auf Nintendos Handheld zurück.

Importeure aus Dreamcast-Zeiten dürften mit dem Namen *Langrisser* noch vertraut sein, verbirgt sich hinter dem teutonisch klingenden Namen doch eine in Japan recht beliebte Strategie-Reihe mit leichten Rollenspiel-Elementen – am ehesten vergleichen lässt sich *Langrisser* mit Nintendos hauseigener Serie *Fire Emblem*. Jetzt hat der japanische Publisher Masaya Games angekündigt, nach über 15 Jahren einen neuen Teil für 3DS auf den Markt zu bringen. Zunächst hatte man bei internen Gesprächen darüber nachgedacht, den Titel für Smartphones zu entwickeln, aber schnell wurde klar, dass die Hardware-Ressourcen hier nicht ausreichen würden, weshalb man schnell zum 3DS gewechselt ist. Die Kämpfe sollen sich zum Großteil wie in älteren Teilen von *Langrisser* spielen, diverse Innovationen möchte man aber dennoch in das Projekt fließen lassen. So wurde schon angekündigt, leichte Steampunk-Elemente in das Spiel, welches seit jeher in klassischer Fantasy angesiedelt war, einzubauen. Weiterhin müssen sich Fans mit dem neuen Charakterdesign anfreunden: Anstelle von Satoshi Urushihara, dessen Stil ihr rechts sehen könnt, wird Hiroshi Kaieda die Federführung übernehmen. Gegenwärtig trägt *Langrisser* noch keinen Untertitel und ist nur für Japan angekündigt, wo es im Sommer erscheinen wird. Eine Ankündigung für den westlichen Markt steht bis jetzt leider noch aus.

GEISTIGER NACHFOLGER ZU WONDER BOY

Biz Der bekannte Plattformer für Segas frühe Konsolen erhält eine spirituelle Fortsetzung.

Schon lange, bevor Sega mit Sonic sein bis heute aktuelles blaues Firmenmaskottchen mit roten Schuhen in die freie Welt entließ, assoziierte man mit der Farbe Blau einen ganz bestimmten Spielehelden. Die Rede ist von *Wonder Boy*, der erstmals 1986 auf dem Sega Master System sowie in der Spielhalle mit Schwert und Schild gegen dicke Schweinemonster antrat. Mit dem vierten Teil, der 1994 auf dem Mega Drive erschien, hatte der wackere Held seinen bislang letzten Auftritt. Mit *Monster Boy and the Wizard of Booze* ist aktuell jedoch ein spiritueller Nachfolger zur Serie in Entwicklung, an der auch Originalschöpfer Ryuichi Nishizawa beteiligt ist. Da Sega nach wie vor die Namensrechte besitzt, musste das Spiel natürlich anders betitelt werden. Erscheinen soll es noch 2015 für PC, Playstation 4 sowie weitere, bisher aber nicht näher erläuterte Konsolen.

SEGA ÜBERARBEITET SEINE FIRMENSTRUKTUR

Biz Weg vom bisherigen Geschäftsmodell, hin zu Online- und Handy-Spielen.

Die Geschäftsanalysen im Mai des vergangenen Jahres scheinen Konsequenzen zu tragen: Sega hat angekündigt, seine Firmenniederlassung in San Francisco zu schließen. In naher Zukunft sollen die Geschäfte des US-Marktes von Südkalifornien aus koordiniert werden. Bis zu 120 Arbeitsplätze werden laut Sega zwischen Februar und Mai verloren gehen. In den neuen Büros möchte man sich in Zukunft verstärkt auf den Vertrieb von Spielen für Online-Plattformen sowie Smartphones konzentrieren, da Sega hier künftig mit der höchsten Wachstumsrate rechnet. Die Entscheidung wurde wahrscheinlich im Hinblick auf die für Sega enttäuschenden Verkaufszahlen von *Alien: Isolation* sowie das unglaublich schlechte Feedback zu den beiden *Sonic-Boom*-Teilen für Wii U und 3DS getroffen.

NINTENDO MACHT GEWINN

Biz Trotz steigender Gewinne senkt der Publisher die Prognosen für das restliche Geschäftsjahr.

Nintendo wirft mit Zahlen um sich: Auch wenn das laufende Geschäftsjahr noch nicht vorüber ist, ließ es sich Nintendo nicht nehmen, die Ergebnisse der ersten drei Quartalsabschnitte Revue passieren zu lassen (gemeint ist hiermit der Zeitraum vom 1. April bis zum 31. Dezember 2014). So erwirtschaftete Nintendo einen Nettogewinn von umgerechnet 445 Millionen Euro – im Vorjahr lag dieser noch bei gerade mal 76 Millionen. Auch Absatzzahlen für Wii U und 3DS wurden genannt. So gingen in den vergangenen neun Monaten knapp drei Millionen Konsolen über die Ladentheke, was die Anzahl der bisher verkauften Wii Us auf neun Millionen Geräte steigert. Erfolgreicher sind da schon 3DS und Wii mit 50, bzw. 101 Millionen abgesetzten Exemplaren. Als Grund für die gestiegenen Gewinne nannte Nintendo vor allem das gut gelaufene Weihnachtsgeschäft mit *Super Smash Bros.* und den neuen *Pokémon*-Titeln, aber auch die Amiibo-Figuren. Ziemlich genau 5,7 Millionen Stück fanden bislang weltweit ein neues Zuhause – und neue Modelle (siehe rechts) sind bereits in Produktion. Trotz dieser weitaus rosigeren Zahlen als vor zwei Jahren, als Nintendo noch regelmäßig Verluste verbuchen musste, setzte der Branchengigant seine Prognosen für die kommenden Monate etwas herab. Selbst zur immer wiederkehrenden Frage mit dem Smartphone-Geschäft hatte maneine Antwort parat. „Wir behalten den Markt nach wie vor im Auge, halten aber an der Entscheidung fest, keine Spiele dafür zu veröffentlichen“.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

711: In der japanischen Version von *Tomodachi Life* werden die täglichen Geldspenden am Dorfplatz in einer Holzkiste gesammelt, während in den restlichen Teilen der Welt dafür ein Sparschwein eingesetzt wird. Warum das so ist? Wir haben leider keine Ahnung.

712: Die seltsame Schriftart, in der die Dialoge von Mr. Saturns aus *Earthbound* geschrieben sind, basiert auf der kindlichen Handschrift der jüngeren Tochter des Serienerfinders Shigesato Otoi.

713: Sieht man seinen Miis zu, wenn sie in *Tomodachi Life* ihre Wii-U-Konsolen benutzen, so erkennt man an ihren Bewegungen mit dem Gamepad und den Wiimotes, welchen Titel sie spielen: Es handelt sich um *Nintendo Land*. So ahmen sie eindeutig die markanten Bewegungen aus mehreren der Minispiele nach.

714: Shigeru Miyamoto entwickelte die Idee zu *Nintendogs* aufgrund seines Hundes Pikku, einem Sheltie. Er empfand die Pflege, das gemeinsame Gassigehen mit dem Hund und die Kontakte, die man dabei mit anderen Hundebesitzern aufbaut, als geradezu prädestiniert für ein Simulations-Videospiel.

715: Die hüpfenden Noten aus dem wenig geliebten Musikspiel *Wii Music* heißen Bee-Bobbys. Diese Noten haben zudem eine verblüffende Ähnlichkeit mit den hüpfenden Noten auf der Instrumentalpiste aus *Mario Kart 7* sowie dem Nachfolger.

716: Für das NES sollte ursprünglich ein Nachfolger zum beliebten Boxspiel *Punch-Out!!* erscheinen. *Mike Tyson's Intergalactic Power Punch*, so der geplante Titel, stellte Nintendos Chefetage allerdings aufgrund der eher mageren Qualität nicht wirklich zufrieden. So wurde das Spiel stattdessen als *Power Punch 2* und somit ohne Bezug zum erfolgreichen Original veröffentlicht. Ein *Power Punch 1* existiert übrigens nicht einmal.

717: Fast hätte *Super Smash Bros.* für Wii U und Nintendo 3DS bezüglich des beeindruckenden Maskottchen-Rasters Konkurrenz bekommen: Bevor beschlossen wurde, dass *The Wonderful 101* ein Spiel werden sollte, das sich um viele unterschiedliche Superhelden dreht, war geplant, dass sich die titelgebenden 101 Recken aus bekannten Nintendo-Figuren zusammensetzen. Die Idee wurde jedoch schon recht früh in der Entwicklung fallen gelassen und man beschloss stattdessen, auf eine völlig neue Helden-Riege zu setzen, die sich ins Abenteuer begibt.

718: *Fire Emblem*-Veteran Ike, der Held aus *Path of Radiance*, *Radiant Dawn* und Kämpfer in *Super Smash Bros. Brawl*, hörte während seiner Entwicklung noch auf den Namen Paris. Hierbei handelte es sich höchstwahrscheinlich um eine Anspielung auf den trojanischen Prinzen Paris aus der griechischen Mythologie.

719: Zum Release von *Turok: Dinosaur Hunter* war das zum Speichern des Spielstandes benötigte N64-Controller-Pak noch gar nicht erhältlich, es erschien erst einige Wochen später.

720: In Japan werden die Streetpass-Puzzles in der 3DS-Mii-Lobby auch für Werbung genutzt. So war es dort etwa eine Zeitlang möglich, ein Mc-Donald's-Motiv mit einem Big Mac und ein Puzzle der Flughafen-Gesellschaft ANA zu erhalten.

LEGEND OF KAY

Wii U Versehentlich angekündigt: Amazon listet Wii-U-Version des PS2-Titels, welche im Juni dieses Jahres erscheinen soll.

Schon mehrfach hat der Kung-Fu-Kater Kay seine Klauen in die Laufwerke und Modulschächte diverser Konsolen versenkt – und wie es den Anschein macht, hat das agile Raubtier nach wie vor nicht genug davon. Anfang Februar ist es bei der deutschen Niederlassung des Online-Riesen Amazon wohl zu einem Missverständnis gekommen, denn dort wurde das Spiel *Legend of Kay* für die Wii U ins Sortiment genommen, inklusive dem fertigen Cover. Auch eine PC-Fassung ist auf Amazon.de bereits gelistet. Den Vertrieb des Spiels wird dieses Mal Nordic Games übernehmen, bei der Originalversion von 2005 für die Playstation 2 war dies noch die Aufgabe des österreichischen Publisher JoWood, der 2011 Insolvenz anmeldete. Schon im vergangenen Jahr stattete der abenteuerlustige Kater der PS3 in Form einer Download-Fassung einen Besuch ab, 2010 wurde *Legend of Kay* mit einer eher mittelmäßigen Umsetzung auf den Nintendo DS portiert. Ob es sich bei der Version für Wii U ebenfalls nur um eine simple Portierung handelt oder hier gar ein umfangreiches Remake in der Mache ist, ging aus dem Leak bei Amazon nicht hervor.

TAVERNEN-RPG IM WESTEN

3DS Die Gastronomie ist ein hartes Geschäft. Dass dieser Konkurrenzkampf auch als Videospiel funktioniert, beweist *Adventure Bar Story*.

Die schlechte Nachricht zuerst: Bei *Adventure Bar Story* handelt es sich um eine Umsetzung eines Smartphone-Spiels, welches erstmals 2006 veröffentlicht wurde. 2012 wurde es für den englischen Markt übersetzt, nun folgt weitere drei Jahre später eine Version für den 3DS. Nun folgt die gute Nachricht: Sowohl Grundidee als auch Umsetzung konnten schon auf dem Handy überzeugen. In *Adventure Bar Story* schlüpft ihr in die Rolle eines Tavernenbesitzers, der sich den Griffeln eines gierigen Geschäftsmannes namens Gustav entziehen muss. Dieser versucht nämlich alles, um euer Etablissement in sein Firmenimperium einzugliedern. Um dies zu verhindern, müsst ihr aus eurer kleinen Bar schnellstmöglich das angesagteste Szene-Lokal in der Stadt machen. An richtig leckere Rezepte für Speisen und Cocktails kommt ihr aber nur, wenn ihr die dafür nötigen Zutaten von besiegten Monstern einsackt. Damit ihr das nicht alleine erledigen müsst, könnt ihr euer eigenes Restaurant-Personal mit in den Kampf nehmen. Aufleveln lässt sich das Team zudem nur, wenn ihr den Mitgliedern eine vernünftige Mahlzeit kocht – über 400 davon könnt ihr im Laufe des Abenteuers in eurem Kochbuch notieren. Einen Termin gibt es bislang noch nicht, doch steht jetzt schon fest, dass *Adventure Bar Story* nur über den eShop erhältlich sein wird.

DIE NEUE DIGITALE N-ZONE

Endlich plattformübergreifend verfügbar und mit vielen neuen Features.

Die N-ZONE gibt es ja schon lange in digitaler Form. Zuerst nur als PDF-Variante zum Download, seit einer Weile bieten wir euch aber auch eine N-ZONE-App für Tablets. Diese App enthält jeden Monat eine digitale Ausgabe des aktuellen Hefts inklusive aller Videos und umfangreicher Bildgalerien. Nun haben wir dieses digitale Angebot deutlich erweitert: Neu ist, dass ihr die N-ZONE jetzt auch auf Kindle-Fire-Tablets sowie auf allen Endgeräten mit Android- und iOS-Betriebssystem lesen könnt. Darüber hinaus verfügt die neue digitale Ausgabe der N-ZONE auf jeder Plattform über eine Volltextsuchfunktion, die alle digitalen Ausgaben umfasst. Neu ist auch, dass ihr die N-ZONE künftig in eurem Browser lesen könnt – einfach auf epaper.computec.de surfen! Außerdem handelt es sich bislang um einen nicht voll optimierten Beta-Dienst, bei dem es noch zu Problemen kommen kann. Um Ausgaben zu kaufen, müsst ihr euch erst einmal registrieren und mit diesen neuen Login-Daten dann anmelden. Eine Registrierung lohnt sich für euch, weil ihr dann alle Ausgaben, die ihr danach kauft, plattformübergreifend lesen könnt! Wenn ihr schon mal eine digitale Ausgabe über die N-ZONE-App gekauft habt, dann könnt ihr diese nach einem App-Update wiederherstellen und erneut herunterladen. Aktuell funktioniert dies nur auf der Plattform (iOS, Android), auf der ihr die jeweilige Ausgabe ursprünglich gekauft habt. In naher Zukunft wollen wir aber auch dieses Problem bereinigen. Wir halten euch auf dem Laufenden.

DER NEW NINTENDO 3DS
UNTER DER LUPE

Unverhofft kommt oft – nach der rasanten Ankündigung für den europäischen Markt wandert der New Nintendo 3DS bereits in dieser Ausgabe in unserer Testlabor. Was kann der verbesserte Handheld?

Der New Nintendo 3DS ist da! Nach der überraschenden Ankündigung im Rahmen einer japanexklusiven Nintendo-Direct-Ausgabe im vergangenen Jahr konnten wir es gar nicht mehr erwarten, das gute Teil in die Finger zu bekommen. Jetzt ist es so weit und wir beantworten für euch die wichtigsten Fragen: Wie unterscheiden sich das alte und das neue Modell? Welche Spiele profitieren von den veränderten Buttons? Wie gut funktioniert der generalüberholte 3D-Effekt? Und was hält die Zukunft des „neuen" Handheld bereit? All das und noch viel mehr lest ihr auf den folgenden Seiten!

Lukas Schmid

DAS DESIGN

Verbesserte 3D-Darstellung

Die stereoskopische 3D-Funktion des 3DS war DAS Verkaufsargument beim Start des Handhelds – und verlor dann schnell an Bedeutung. Dank der massiv verbesserten 3D-Darstellung des neuen Modells könnte sie nun wieder einen Boost erleben. Durch Eye-Motion-Tracking wird die Position eurer Augen erfasst und die 3D-Darstellung entsprechend angepasst. Funktioniert tadellos und verhilft dem oft geschassten Feature endlich zu echtem Mehrwert!

ZL und ZR

ZL und ZR ergänzen die bisherigen Schultertasten und entsprechen den Circle-Pad-Pro-Äquivalenten. Leider sind sie nicht so gut zu erreichen wie die großen Buttons des Steuerungs-Zusatzes und somit primär für sekundäre Funktionen zu gebrauchen.

Mehr Kamera-Kontrolle – mit Einschränkungen

Von Fans oft verlangt, nun endlich hier und doch wieder nur ein Kompromiss: Der rechte „Analogstick" entpuppt sich als ein nicht direkt beweglicher Steuerungs-Botton, wie man ihn von alten Laptops kennt. Das funktioniert gut genug, aber niemals so gut wie mit einem echten Analogstick oder Circle Pad. Das zeigt sich vor allem im direkten Vergleich mit dem Circle Pad Pro, mit dessen Hilfe sich Spiele mit Kamera-Steuerung wesentlich präziser bedienen lassen als mit den Knubbel des New Nintendo 3DS.

Höhere Lautstärke

Der Lautstärke-Regler ist auf den oberen Teil des Geräts gewandert und befindet sich nun genau gegenüber dem 3D-Regler – ein Fest für Parallelitäts-Neurotiker!

Lebe wohl, Wireless-Regler

Der Schieberegler, der euch die Wireless-Funktionen des 3DS an- und abschalten ließ, wurde ersatzlos gestrichen und durch eine Option im Menü des Geräts ersetzt.

Rechtsruck

Start und Select befinden sich anstatt unter dem Touchscreen nun rechts unter den Frontbuttons. Hier sind sie etwas leichter zu erreichen als zuvor.

Das Stylus-Versteck

Anders als bei anderen (3)DS-Iterationen befindet sich der Stylus-Schacht diesmal an der Unterseite des Gerätes. Das ändert … nichts, ist aber auffällig genug, um Erwähnung zu finden.

Der Modul-Schlitz

Anstatt wie bisher stets an der Oberseite des Geräts, versenkt ihr die Module nun an der unteren Kante. Ein versehentliches Entfernen des Moduls ist somit wesentlich schwerer möglich, zumal das Spiel ein kleines Stück vom eigentlichen Rand des Geräts entfernt einrastet.

NFC-Funktion

Wer seine Amiibo auf dem 3DS benutzen will, muss nicht auf den entsprechenden Adapter warten, der Mitte 2015 erscheint: Im New Nintendo 3DS ist NFC (Near Field Communication) von Haus aus enthalten.

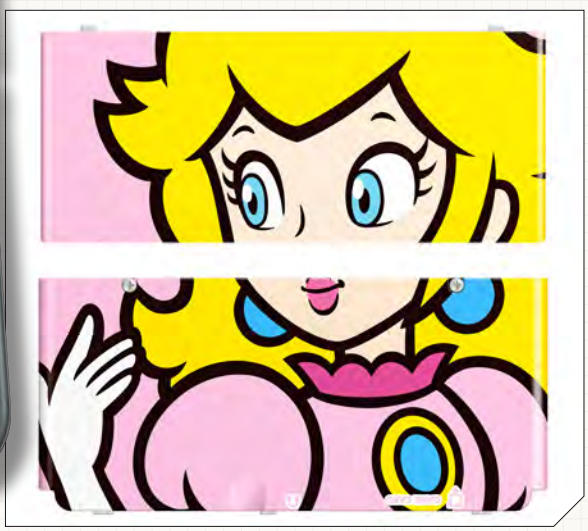
Der Power-Button

Auch der Power-Button ist an die Unterseite des Geräts gerutscht. Der Vorteil ist nicht von der Hand zu weisen: Versehentliches Ausschalten des 3DS gehört damit de facto der Vergangenheit an.

GROSS ODER KLEIN?

Der DSi erhielt nach einiger Zeit ein neues, größeres Modell spendiert, beim Nintendo 3DS war es ebenso. Beim New Nintendo 3DS hingegen geht der Mario-Konzern einen etwas anderen Weg und bietet von Anfang an zwei verschiedene Modelle an.

Für welches der beiden New-Nintendo-3DS-Modelle – die Standard- oder die XL-Variante – ihr euch entscheiden solltet, hängt ganz von eurem eigenen Vorlieben ab. Die kleinere Version verfügt als exklusives Feature über austauschbare Front- und Back-Covers, sodass ihr das Aussehen des Geräts nach Lust und Laune verändern könnt. Die größere Variante hingegen bietet genau das – sie ist größer. Ein individuelles Design ist hier jedoch nur im Rahmen von Special Editions möglich. Gerade für Leute mit großen Händen stellt das XL-Gerät aber definitiv die weisere Wahl dar. Auf den Märkten, wo er bereits verfügbar ist, schlägt sich der New 3DS XL bisher besser als die kleinere Version.



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Unter diversen Voraussetzungen ist ein Neukauf durchaus sinnvoll."

Wie diese aussehen, hängt in erster Linie von zwei Faktoren ab. Erstens: Wie viele Jahre hat euer alter 3DS schon auf dem Buckel? Und zweitens: Was für Titel wollt ihr primär auf dem Handheld zocken? Ich persönlich bin mittlerweile mit jeder Variation des 3DS in Berührung gekommen und stelle fest, dass vor allem die erste Iteration weit unangenehmer in der Hand liegt als spätere Modelle. Auch die interne Hardware-Leistung weist marginale, wenn auch spürbare Unterschiede auf. Die neuen Steuerungszusätze in Form von weiteren Schultertasten und dem Knubbelstick machen gerade bei komplexeren Spielen in 3D-Arealen Sinn. Genau wie Lukas finde ich den Analogstick des Circle Pad Pro in seiner Ausführung präziser und angenehmer, dafür liegt der New 3DS ohne die Plastik-Applikation deutlich angenehmer in der Hand. Meinem bisherigen Favoriten, dem Nintendo DSi, kann zwar auch der New 3DS nicht das Wasser reichen, in die Top 3 hat er es allerdings trotzdem geschafft. In meinen Augen ein gelungenes Update.

MEHR BUTTONS, MEHR KONTROLLE?

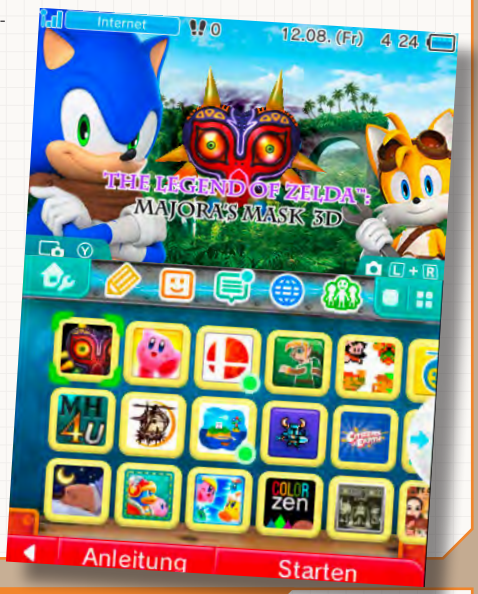
Die augenscheinlichste Neuerung des New Nintendo 3DS sind die zusätzlichen Steuerungsmöglichkeiten in Form des rechten „Analogsticks" und zweier neu hinzugekommener Schulterknöpfe. Wie wirken sich diese Updates auf das allgemeine Spielgefühl aus?

Wir haben es bereits kurz erwähnt, nun sagen wir es noch einmal in aller Deutlichkeit: Der New Nintendo 3DS vereint zwar endlich alle Buttons und Steuerungsmöglichkeiten, die sich Besitzer des Geräts seit jeher wünschen, ist aber weit davon entfernt, perfekt zu sein. Vor allem der rechte Analogstick überzeugt nur bedingt und ist dem Circle Pad deutlich unterlegen. Die neuen Schulter-Buttons liegen zudem etwas ungünstig, was sich vor allem bei den bisherigen Circle-Pad-Pro-kompatiblen Spielen als Nachteil herausstellt: Anders als die auf der Zusatz-Peripherie sehr großen Buttons sind die neuen Versionen der Knöpfe nicht für den häufigen Gebrauch zu verwenden. Spiele, in denen sie ein wichtiger Teil des Steuerungsschemas waren, lassen sich somit deutlich weniger angenehm steuern. Damit wollen wir keineswegs sagen, dass die neuen Steuerungsmöglichkeiten schlecht sind, ganz im Gegenteil – gerade diejenigen Spieler, welche noch nie ein Circle Pad Pro besessen haben, werden sehr zufrieden sein. Einfach hinwegsehen wollen wir über diese eindeutigen – und eigentlich leicht vermeidbaren – Makel aber auch nicht.

MEHR POWER UNTER DER HAUBE

Was bei manchen Nintendo-Fans noch gar nicht so recht angekommen ist, ist die Tatsache, dass der New Nintendo 3DS nicht nur äußerlich einen Fortschritt gegenüber dem Vorgänger-Modell darstellt. Im Inneren werkelt nämlich ein deutlich schnellerer Prozessor!

Besitzt ihr *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS*? Nun, dann dürfte euch der unangenehme Einfluss aufgefallen sein, den das Spiel auf euren Handheld hat: Er läuft nämlich wesentlich langsamer als zuvor. Vor allem beim Wechsel aus der Software ins Home-Menü vergehen gerne einmal mehrere quälend langsame Sekunden. Generell aber ist der 3DS nicht gerade für seinen schnellen Wechsel zwischen Anwendungen bekannt. Gerade wenn eurer Speicher schon ordentlich befüllt ist, geht die Performance des Geräts ordentlich in die Knie. Auf dem New Nintendo 3DS hingegen gehört dieses Problem zum Glück endgültig der Vergangenheit an. Durch die deutlich verbesserte Prozessor-Leistung im Vergleich zum normalen Handheld gehen der Wechsel zwischen Spielen, das Ein- und Ausschalten des Geräts und andere Funktionen sehr flüssig von der Hand. Der Unterschied ist wirklich beachtlich! Das ist aber natürlich nicht der einzige Vorteil des verbesserten 3DS-Innenlebens. Auf dem neuen Handheld sind Spiele möglich, die es so auf dem Ur-Modell nicht hätte geben können und Titel wie *Monster Hunter 4: Ultimate* erstrahlen dort in noch schönerem Glanz. Bisher ist mit *Xenoblade Chronicles 3D* (mehr dazu im Extra-Kasten zum Spiel) nur ein New-3DS-exklusiver Titel angekündigt, viele weitere werden aber wohl in Kürze folgen.



SO BRINGT IHR EURE DATEN AUF DEN NEW NINTENDO 3DS

Viele Spieler machen sich Sorgen, dass sie bei einem Umstieg vom alten auf den neuen 3DS ihre alten Daten verlieren könnten. Dabei ist es ganz einfach, all eure virtuellen Güter auf das neue Modell zu verfrachten! Wir verraten, wie es geht:

1. Begebt euch im Home-Menü beider Geräte in die Systemeinstellungen und wählt die „Allgemeinen Einstellungen".
2. Berührt die Option „Dateitransfer", dann „Transfer zwischen Nintendo-3DS-Systemen" und stimmt den Nutzungsbedingungen zu.
3. Drückt auf dem alten Gerät auf „Von diesem System senden".
4. Drückt auf dem neuen Gerät auf „Von Nintendo-3DS-System empfangen".
5. Anschließend folgt ihr einfach den Anweisungen und heißt eure Daten in ihrem neuen Zuhause willkommen!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„So schnell schicke ich meinen alten 3DS XL nicht in Rente!"

Puh … das wird eine wirklich knifflige Entscheidung für mich! Ich bin schließlich stolzer Eigentümer eines wunderschönen, weißen 3DS XL, der mir jeden Tag brav im Zug die Langeweile vertreibt. Und mit Handheld-Konsolen ist das halt so eine Sache – weil man die meist mit sich herumträgt, baut man als Daumensportler da eine deutlich innigere emotionale Beziehung auf als mit den Spielgeräten zu Hause unter dem Fernseher. Natürlich ist der New 3DS seinem alten Kollegen technisch in jeder Hinsicht überlegen – vor allem der Sweetspot des neuen 3D-Bildschirms ist bei Weitem entspannter, sodass Liebhaber stereoskopischer Bewegtbilder das gute Stück erheblich lockerer in den Händen halten dürfen. Das Problem dabei: Ich bin kein Freund stereoskopischer Bewegtbilder! Nur für den (zugegebenermaßen) praktischen Analog-Knubbel auf der rechten Seite und die schnellere Prozessorleistung gebe ich jetzt nicht schon wieder derart viel Kohle aus. Und meinen geliebten 3DS schicke ich erst recht nicht einfach so in Rente! Da müssten vorher erstmal exklusive New-3DS-Games erscheinen, die ich unbedingt brauche.

PRAXISTEST 1: SUPER MARIO 3D LAND

Besser hüpfen auf dem New Nintendo 3DS? Wir tauchen noch einmal in die Welt von *Super Mario 3D Land* ab und schauen, ob das Spiel auf dem neuen Gerät noch besser ist.

Super Mario 3D Land nutzte das Circle Pad Pro nie, insofern profitiert es auf dem New Nintendo 3DS natürlich nicht von den zusätzlichen Steuerungs-Möglichkeiten. Was es hingegen machte, war, den stereoskopischen 3D-Effekt des Handhelds in den Mittelpunkt zu stellen. In speziellen Rätsel-Räumen war der Tiefeneffekt quasi zwingend notwendig, um die gut versteckten Sternen-Münzen zu finden. Abseits dieser kurzen Momente blieb der 3D-Regler hingegen aufgrund der bekannten Probleme – ein zu eingeengter Spielraum bezüglich des Winkels, kein Mehrwert in den normalen Levels – aber meistens unten. Nicht so auf dem New Nintendo 3DS: Aufgrund der massiv verbesserten 3D-Darstellung lässt man den Regler nun meistens oben, ohne überhaupt darüber nachzudenken. Die Folge ist, dass sich einige Sprungabschnitte aufgrund der leichter einzuschätzenden Distanz noch besser meistern lassen als zuvor. Mario profitiert also tatsächlich vom New 3DS!

PRAXISTEST 2: RESIDENT EVIL: REVELATIONS

***Resident Evil: Revelations* überzeugte durch die Möglichkeit, erstmals auch beim Gehen zu schießen. Funktioniert's auf dem New 3DS so gut wie mit dem Circle Pad Pro?**

Resident Evil: Revelations ließ sich auch ohne das Circle Pad Pro gut steuern. Mit der Zusatz-Peripherie gewann es aber noch einmal ungemein und bot eine Kontrolle über die Protagonisten, die mit einer Gamepad-Steuerung locker mithalten konnte. Auf dem New Nintendo 3DS klappt das leider ein ganzes Stück weniger rund als mit dem Circle Pad Pro. Das liegt nicht primär am rechten Analogstick, der zwar weniger präzise ist als das Circle Pad, aber seinen Job soweit ganz anständig erledigt: Vielmehr scheitert die Steuerung an den sehr unangenehm zu erreichenden ZL- und ZR-Buttons, auf denen unglücklicherweise die Funktionen „Zielen" und „Schießen" platziert sind. Zwar gewöhnt man sich irgendwann an die notwendige Finger-Akrobatik, komfortabel oder natürlich fühlt es sich aber zu keinem Zeitpunkt an. Schade!

MEINUNG
Viktor Eippert

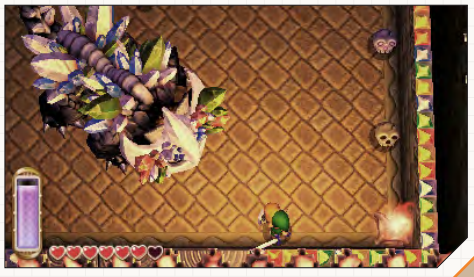
„Der verbesserte 3D-Effekt hat mich wirklich überrascht!“

Mit Abstand am meisten beeindruckt bin ich beim New 3DS tatsächlich von dem extrem verbesserten 3D-Effekt. Nicht nur das Eye-Motion-Tracking ist wirklich super, sondern auch der Tiefeneffekt an sich ist nun wesentlich besser. Gerade im Vergleich zu den bisherigen Modellen ist das wirklich ein Unterschied wie Tag und Nacht! Bei meinem treuen 3DS XL hat mich der 3D-Effekt nach dem ersten Ausprobieren sofort und dauerhaft komplett kalt gelassen. Doch jetzt, wo ich etwas länger mit dem New 3DS XL spielen konnte, hat sich meine Einstellung zum 3D-Feature schlagartig geändert. Dank der Verbesserungen bekomme ich nun keine Kopfschmerzen mehr und der Tiefeneffekt trägt tatsächlich zum Spielerlebnis bei. Davon abgesehen sind die deutlich höhere Downloadgeschwindigkeit sowie die fixeren Reaktionszeiten im Menü und beim Wechseln von Spielen ein absoluter Segen. Von dem C-Stick bin aber auch ich etwas enttäuscht. Klar, er erfüllt seinen Zweck, aber so richtig ideal fühlt sich die Kamerasteuerung mit dem Knubbel nie an. Für die Handheldperfektion fehlt einfach das zweite Schiebepad. Dennoch bin ich insgesamt sehr vom New 3DS angetan und es ist nur eine Frage der Zeit und der exklusiven Spiele, bis ich meinen aktuellen 3DS XL gegen ein Modell der „New“-Reihe austausche. Vielleicht dann, wenn ein limitiertes Modell kommt, das ich unbedingt haben muss.

PRAXISTEST 3: THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

***A Link Between Worlds* gelang das Kunststück, das zuvor nur *Super Mario 3D Land* im Ansatz vollbrachte: es machte den 3D-Effekt nützlich!**

Das Standard-Prozedere vieler 3DS-Besitzer beim Kauf eines neuen Spiels war bisher stets: Modul rein, 3D-Effekt ausprobieren, kurz darüber freuen, 3D wieder abstellen und spielen. Anders bei *A Link Between Worlds*: Dank der isometrischen Perspektive gewann der Titel durch den Tiefeneffekt enorm und mauserte sich zu einem der seltenen Spiele, die fast jeder mit durchgehend aktiviertem 3D spielte – trotz der Tatsache, dass man dafür sehr gerade auf den Bildschirm gucken musste. Auf dem New Nintendo 3DS dürft ihr euch beim Erkunden von Hyrule endlich entspannen, wodurch das Spiel noch einmal besser wird.



PRAXISTEST 4: KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Wie auch *Resident Evil: Revelations* gewann *Dream Drop Distance* durch das Circle Pad Pro. Wie sieht's auf dem New Nintendo 3DS aus?

Frohe Botschaft: Die Steuerung von *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* verliert auf dem New Nintendo 3DS nicht dermaßen stark wie jene von *Resident Evil: Revelations*. Das Einzige, mit dem ihr euch arrangieren müsst, ist die im Vergleich zur Circle-Pad-Pro-Steuerung geringere Präzision des rechten Analogsticks. ZL und ZR hingegen werden nicht so intensiv genutzt, dass die etwas problematische Erreichbarkeit ins Gewicht fällt. Schön, dass ihr auf dem neuen Handheld die volle Kontrolle genießen könnt!

PRAXISTEST 5: SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Das Nintendo-Prügelfest begeisterte gegen Ende des vergangenen Jahres sowohl auf dem Handheld als auch auf der Wii U Spieler auf der ganzen Welt. Die 3DS-Fassung wird somit auch in vielen New-Nintendo-3DS-Konsolen landen. Wie schlägt sich das Gekloppe auf Nintendos Neuem?

Bezüglich der Steuerung erwarten euch bei *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* auch auf dem neuen Handheld keine Veränderungen. Wie auf dem normalen Gerät reichen das rechte Circle Pad und zwei Schulterbuttons für die bunten Kloppereien vollkommen aus. Wie auch bei *Super Mario 3D Land* stellt sich im Gegensatz zu früher eine interessante Umkehrung ein: Wo man bisher den 3D-Effekt aus Gewohnheit abgeschaltet ließ, lässt man den Regler nun die meiste Zeit oben – die verbesserte Darstellung ist tatsächlich dermaßen gelungen, dass so gut wie alle bisher monierten Kritikpunkte der Vergangenheit angehören. Das ist aber noch nicht alles: *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* hat aufgrund der enormen Datenmenge auf dem Modul den nicht gerade schmeichelhaften Ruf inne, den Standard-Handheld regelmäßig in die Knie zu zwingen. Der Wechsel aus der Software ins 3DS-Menü oder umgekehrt nimmt fast immer genug Zeit in Anspruch, um sich dazwischen den sprichwörtlichen Kaffee kochen zu gehen. Nicht so auf dem New Nintendo 3DS – hier nimmt der Wechsel nicht mehr und nicht weniger Zeit in Anspruch als bei jedem anderen Spiel auch. Zu guter Letzt bringt das Nintendo-Gekloppe ein Feature auf den Handheld, das bisher der Wii U vorbehalten war: Seit dem 13. Februar lassen sich die Daten eurer Amiibo dank des fest verbauten NFC-Empfängers von euren Plastik-Helden auf das Gerät übertragen und auf dieselbe Weise nutzen wie in der Wii-U-Version. Auf dem normalen 3DS wird das erst ab Mitte des Jahres mittels eines NFC-Adapters möglich sein.

PRAXISTEST 6: THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Das aktuellste Spiel in unserem New-3DS-Praxistest ist gleichzeitig ein Starttitel für den neuen Nintendo-Handheld. Wie schlägt sich Links interdimensionaler Ausflug mit erweiterter Steuerung?

Sowohl *Resident Evil: Revelations* als auch *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* leiden unter der geringeren Präzision des rechten Kamera-Knubbels des New Nintendo 3DS im Vergleich zum Circle Pad am Circle Pad Pro. *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* hingegen merkt man an, dass der Titel bereits mit dem neuen Handheld im Hinterkopf entwickelt wurde. Zwar präferieren wir auch hier im direkten Vergleich das – ebenfalls unterstützte – Circle Pad Pro, der Unterschied ist aber wesentlich weniger spürbar als bei den anderen genannten Beispielen. Sehr vorbildlich! Hinzu kommt die Tatsache, dass die Entwickler im Vergleich zu *Ocarina of Time 3D* noch einmal an der Qualität der stereoskopischen 3D-Darstellung geschraubt haben und man eigentlich nie versucht ist, den Effekt auszuschalten. Grafisch hingegen sieht das Spiel auf beiden Handheld-Iterationen gleich aus –anders als *Monster Hunter 4: Ultimate*, das auf dem neuen Gerät etwas hübscher wirkt.

NUR AUF DEM NEUEN: XENOBLADE CHRONICLES 3D

Allein auf weiter Flur: *Xenoblade Chronicles 3D* ist das erste und bisher einzige Spiel, das exklusiv für den New Nintendo 3DS erscheinen wird. Was kann das Japano-RPG?

Bei *Xenoblade Chronicles 3D* handelt es sich um eine Umsetzung des ehemaligen Wii-Rollenspiels. In Gestalt von Protagonist Shulk und seinen Kumpanen zieht ihr los, um die Welt Bionis vor einem Angriff bösartiger Roboter-Wesen zu bewahren. Neben einer riesigen, in mehrere Bereiche unterteilten Welt verfügt das Spiel über eines der gelungensten RPG-Kampfsysteme der letzten Jahre: In einer Mischung aus Echtzeit- und rundenbasiertem Kampfsystem geht ihr hier ausgesprochen strategisch gegen eure Feinde vor. Hinzu kommt eine Geschichte von wahrhaft epischen Ausmaßen, die das Paket abrundet. Der Nachfolger, *Xenoblade Chronicles X,* erscheint 2015 für die Wii U.

DAS BRINGT DIE ZUKUNFT

Ein „richtiger" 3DS-Nachfolger ist der New Nintendo 3DS nicht. Trotzdem sind die Neuerungen einschneidend genug, dass sie mit Sicherheit Auswirkungen auf Nintendos Handheld-Zukunft haben werden. Wir spekulieren drauflos, was sich alles verändern könnte.

Der New Nintendo 3DS ist da – und jetzt? Was mit dem neuen Handheld höchstwahrscheinlich einhergehen wird, ist ein verstärkter Fokus auf komplexere Spielerlebnisse, die durch die zusätzlichen Buttons und den Analogstick möglich werden. Die Hemmschwelle der Entwickler, ihre Titel für eine optionale und wenig verbreitete Peripherie wie das Circle Pad Pro anzupassen, fällt nun nämlich weg. Erste Titel wie *Final Fantasy Explorers* deuten bereits in diese Richtung – das Abenteuer wird zwar dem bisherigen Informationsstand nach auch auf dem alten 3DS laufen, der Fokus liegt aber eindeutig auf dem New Nintendo 3DS. Erstmals lassen sich zudem auch Ego-Shooter problemlos auf den Handheld umsetzen. Das ist zwar kein Garant dafür, dass es auch passieren wird – auf der Vita ist das Genre trotz zweier von Haus aus vorhandener Analogsticks kaum verbreitet –, aufgrund der großen 3DS-Nutzerbasis ist es aber durchaus wahrscheinlich. Von einem *Metroid Prime Hunters 2* träumen wohl nicht nur wir! Worauf wir uns auf jeden Fall einstellen können, sind neue Spiele, die dank der stärkeren Hardware grafisch deutlich mehr aus dem Handheld rausholen, als es auf dem alten Gerät der Fall war. *Xenoblade Chronicles 3D* ist da nur der erste Schritt. Wo wir schon bei Wii-Remakes sind: Diese – und damit natürlich auch Gamecube-Neuauflagen – sind nun wesentlich leichter möglich. Umsetzungen ehemaliger Highlights wie *The Legend of Zelda: Twilight Princess* steht jetzt kaum noch etwas im Wege. Wir meinen: Die Zukunft des New Nintendo 3DS sieht rosig aus!

MEINUNG
Lukas Schmid

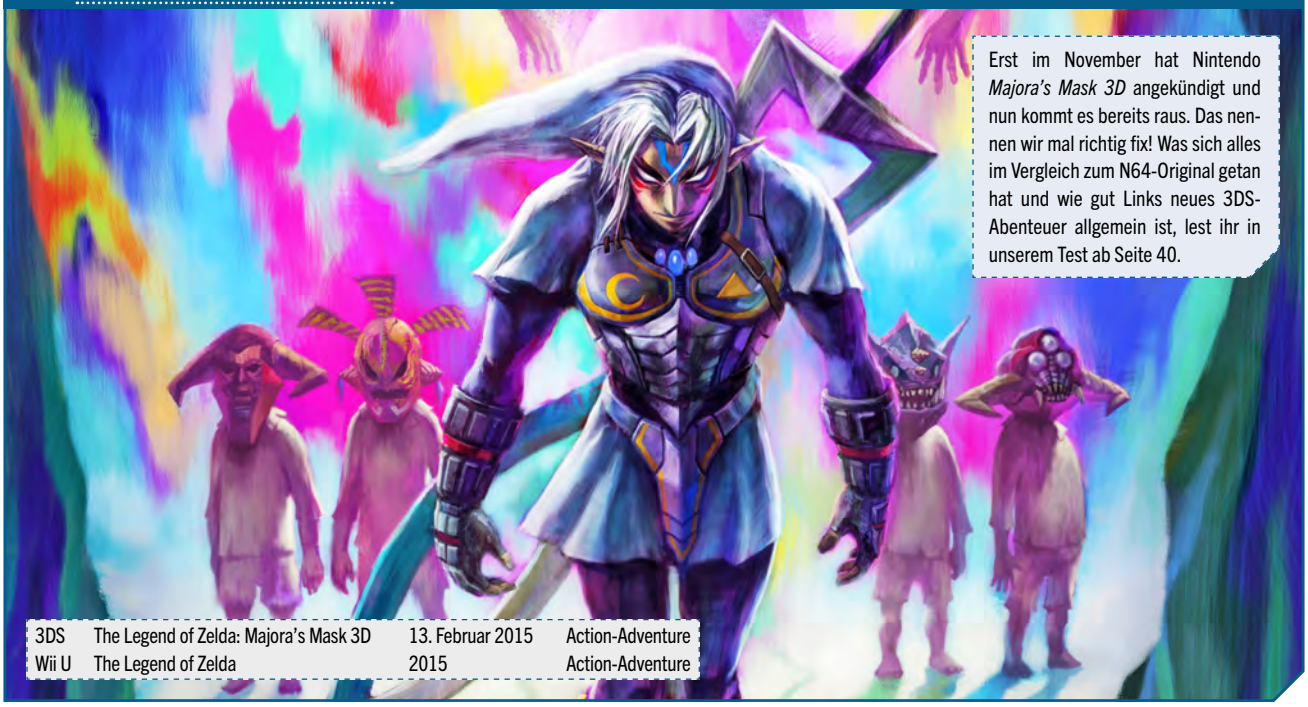
„Ein cooles Update, aber leider keine Handheld-Perfektion."

Habe ich mich bei der Ankündigung des New Nintendo 3DS über die neuen Steuerungs-Elemente und die stärkere Technik gefreut? Allerdings! Hat mich die letztendliche Qualität des Geräts ebenso überzeugt wie die Ankündigung? Ja – allerdings mit Einschränkungen. Hätte es das Circle Pad Pro niemals gegeben, so wäre ich wohl rundum glücklich. Somit aber vergleiche ich vor allem den neuen Analogstick stets mit jenem des Circle Pad Pro, und da zieht er nun einmal den Kürzeren. Dass dieser qualitative Unterschied durch eine entsprechende Mühe bei der Programmierung der Kamera-Kontrolle fast ausgeglichen werden kann, beweisen *Majora's Mask 3D* und *Monster Hunter 4: Ultimate* jedoch bereits. Insofern: Wenn ihr auf etwaige zukünftige New-3DS-Exklusivtitel verzichten könnt, solltet ihr die Notwendigkeit einer Anschaffung des Handhelds noch einmal überdenken. Ich jedoch greife zu und wechsle somit vom alten zum neuen 3DS. Alleine die Tatsache, dass ich nicht mehr mit einer riesigen Zusatz-Peripherie in der Tasche durch die Gegend laufen muss, ist die kleinen Einschränkungen wert. Und die Titel, welche die höhere Hardware-Power des New 3DS nutzen, kann ich kaum noch erwarten!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015

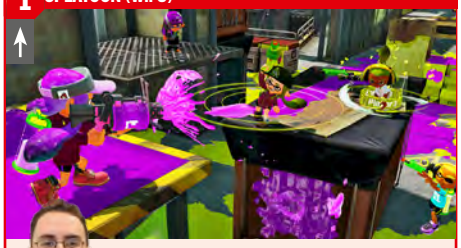


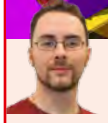
Erst im November hat Nintendo *Majora's Mask 3D* angekündigt und nun kommt es bereits raus. Das nennen wir mal richtig fix! Was sich alles im Vergleich zum N64-Original getan hat und wie gut Links neues 3DS-Abenteuer allgemein ist, lest ihr in unserem Test ab Seite 40.

3DS	The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	13. Februar 2015	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	2015	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1 SPLATOON (Wii U)





Immer wenn Nintendo neues Bildmaterial und/oder neue Infos zu *Splatoon* veröffentlicht, wird unsere Sehnsucht nach dem quirligen Shooter aufs Neue entfacht. Das wird gut!

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 1. Halbjahr 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good Feel **Genre:** Jump & Run

5 MARIO MAKER (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Level-Editor/Jump & Run

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Halbjahr 2015

Big N ist bezüglich des Veröffentlichungstermins von *Yoshi's Woolly World* weiterhin schweigsam. Wir tippen mal vorsichtig auf eine Veröffentlichung im April oder Juni.

3 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Mai 2015

In *Splatoon* werdet ihr eure Spielfigur mit zahlreichen stylishen Klamotten einkleiden und diverse Waffen freischalten können. Für weitere neue Infos zu Nintendos Shooter müsst ihr lediglich einmal weiterblättern.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

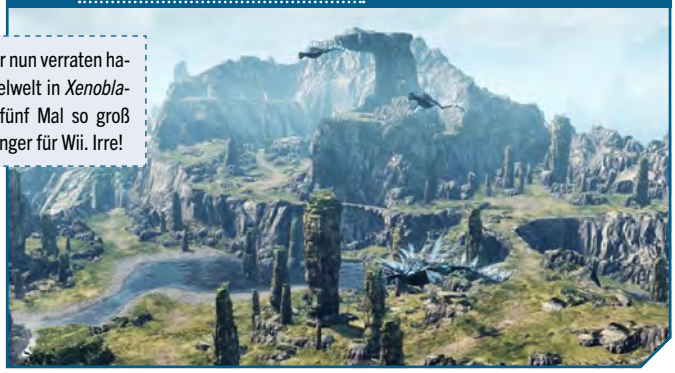
Wii U/3DS	Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	20. März 2015	Geschicklichkeit
Wii U	Mario Party 10	20. März 2015	Geschicklichkeit
Wii U	Mario Maker	2015	Level-Editor/Jump & Run

Im März geht die Nintendo-Party wieder in die nächste Runde und passend zum Spiel veröffentlicht Nintendo sogar brandneue Amiibo-Figuren.

5 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

Wie die Entwickler nun verraten haben, wird die Spielwelt in *Xenoblade Chronicles X* fünf Mal so groß sein wie im Vorgänger für Wii. Irre!



6 MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. Februar 2015

Nach langer Wartezeit kommen wir nun endlich auch in den Genuss des neusten Teils der beliebten Monsterjagd-Rollenspiel-Reihe. Unsere Testeindrücke lest ihr ab Seite 46.

7 YOUKAI WATCH (3DS)

Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

8 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 15. Mai 2015

9 KIRBY UND DER REGENB. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Halbjahr 2015

10 STARFOX (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2015

Pinsel gegen Kanone: Jede Waffe des Spiels wird euch in diversen Situationen einen wichtigen Vorteil bescheren.

SPLATOON

Action Tinte marsch: Der große Sympathie- und Hoffnungsträger für die Wii U nähert sich langsam, aber sicher mit riesigen Schritten und wird euch einen bunten Sommer bescheren.

Als Nintendo auf der letzten E3 seine neue Marke namens *Splatoon* sowohl ankündigte als auch in spielbarer Form zur Verfügung stellte, war sofort klar, dass Big N hier in erster Linie einen Multiplayer-Shooter mit innovativen Designansätzen samt ungewöhnlichem Look in der Mache hat. In welcher Größenregion sich die frische IP jedoch bewegte, konnte man noch nicht wirklich abschätzen. Ob nun auf selber Augenhöhe mit legendären Marken wie *Super Mario* und *The Legend of Zelda* oder doch nur als kleiner Appetithappen im eShop-Bereich der Wii U – um das Schicksal der niedlichen Tintenfisch-Teenager blieb es einige Monate lang recht ruhig, stattdessen arbeitete Nintendo an seinem Projekt still und heimlich im Hinterzimmer weiter. Bis zu dem Tag, als der Publisher in einem neuen Trailer erstmals auf die Inhalte des Singleplayers einging und das Szenario vom Spiel näher erläuterte. Die als Hero Mode bezeichnete Kampagne wird euch eine Art Kraken-Volk als feindliche Fraktion gegenüberstellen, das mit übermächtigen Waffen und gefährlichen Monstrositäten Jagd auf die unterlegenen Kalmare macht. Wie man es von Nintendo schon bei anderen Reihen gewohnt ist, werden die Hintergründe dieses Konflikts erst so spät wie möglich im fertigen Spiel offenbart, damit noch viele Überraschungsmomente enthalten sind. Hier müssen sich die neugierigen Kalamari-Fans, zu denen wir uns natürlich auch schon längst zählen, noch etwas in Geduld üben.

Gestatten, Dylan mein Name, aber Freunde dürfen mich auch Hipster nennen. Hornbrille und Flanellhemd sind in *Splatoon* jedoch mehr als nur modisches Beiwerk.

Es geht raus ins Grüne: Ohne einen farblichen Anstrich durch eure Tintenpistole sehen viele Abschnitte recht generisch aus. Höchste Zeit, hier nachzuhelfen!

Coole Kalmare

Ganz neue Information gibt es mittlerweile hingegen bei den in *Splatoon* vorkommenden Spielmodi – oder besser gesagt die Art und Weise, wie Singleplayer und Multiplayer miteinander verwoben sind. Bevor ihr euch nämlich kopfüber ins Getümmel stürzt, ob nun gegen menschliche Tintenfische oder KI-Coleoiden, findet sich euer Inkling auf einer belebten Hauptstraße wieder. Überall wuseln Meeresbewohner herum, halten untereinander ein Schwätzchen oder hängen einfach nur lässig in der Gegend ab. Ganz wichtig ist hier der große Turm in der Mitte des Platzes, denn von dort aus könnt ihr auf sämtliche Spielmodi zugreifen. Solltet ihr eure Wii U vor Spielstart mit dem Internet verbunden haben, werden alle Inklinge, denen ihr auf diesem Platz begegnet, von anderen Spielern erstellte Charaktere sein. Diese dürft ihr euch im Detail anschauen und nachgucken, was für schicke Klamotten die Jungs und Mädels denn so am glitschigen Leibe tragen – das Startmenü der Wii U mit seinen unzähligen Miis aus aller Welt lässt grüßen. Habt ihr jetzt auch noch genügend Goldmünzen im Tintenbeutel dabei, könnt ihr eure neidischen Blicke von den prächtig gekleideten Inklingen ab- und stattdessen den zahlreichen Klamottenläden zuwenden. Offensichtlich hat es euren Tintenfisch-Jüngling ins angesagte Modeviertel verschlagen, denn für jedes am Körper tragbare Accessoire gibt es ein eigenes Geschäft. Baseballcaps, Kopfhörer, Brillen oder Wollmützen sind zum Beispiel bei der schüchternen Seeanemone im Angebot, neue Sneakers und anderes Schuhwerk gibt's dagegen nur beim Garnelen-Gangster. Als letzter im (vorläufig bekannten) Bunde dürft ihr euch bei einer ebenso hippen Qualle mit feschen Flanellhemden, trendigen T-Shirts oder coolen Hoodies eindecken. Was jetzt noch fehlt, und wovon bislang noch gar nichts zu sehen war, ist ein Geschäft für Hosen. Im Reich der Kalmare scheint man allerdings nur Fan von Shorts zu sein.

Bevor ihr eure Kohle raushaut, dürft ihr jedes Kleidungsstück vorher ausprobieren und gucken, ob es euch steht.

Zieht euch schick an

Auch wenn nichts dagegen spricht, dass ihr euren Inkling optisch ansehnlich in Szene setzen könnt, solltet ihr bei eurem Shopping-Trip eines beachten: Jedes Kleidungsstück hat spielerische Auswirkungen auf eure Figur. Leicht bekleidete Tintenfische huschen zwar weit agiler über das Schlachtfeld, haben bei einem offenen Schusswechsel mit einem gepanzerten Kopffüßer aber höchstwahrscheinlich das Nachsehen. Durch die Wahl eures Outfits kommt in *Splatoon* also eine große Portion Taktik ins Spiel. Es lohnt sich daher, vor dem Spiegel eifrig die Klamotten zu wechseln, bis ihr eine Kombination gefunden habt, die euch optisch zusagt und mit der ihr gleichzeitig prima kämpfen könnt. Hintergedanken zur Mannschaftsaufstellung sind ebenfalls nicht verkehrt, denn ein Team aus vier identisch gekleideten Tinten-

Rote Chucks kombinieren sich nicht nur gut mit weißen T-Shirts, sondern verpassen eurem Tintenfisch zudem auch einen prima Geschwindigkeits-Boost.

Überraschung: Auch die Kraken verfügen anscheinend über eine menschliche Form. Vielleicht sehen wir hier einen von mehreren möglichen Bossgegnern?

Prima Schutzschild: Mit diesem Sprinkler wehrt ihr nicht nur feindliche Schüsse ab, sondern könnt auch Abschnitte versperren.

fischen und jeweils derselben Bewaffnung wird von einer ausbalancierten Truppe nur allzu leicht und problemlos aufs Korn genommen. Kompetitiv veranlagte Spieler legen sich also schon vorher mehrere Sets zurecht, um bei ihrer Gruppe eventuelle Löcher in der Rollenverteilung stopfen zu können.

Waffenwahlqual

Bevor ihr euch jetzt voller Vorfreude ins Getümmel stürzt, empfehlen wir noch einen kurzen Abstecher in einen weiteren Laden. Dort gibt es zwar nichts zum Anziehen, dafür aber zum Rumballern: Für bare Münze dürft ihr euch hier aus einem Sortiment von verschiedenen Schießprügeln bis zu drei Waffen aussuchen, die ihr mit ins Gefecht nehmt. Die Hauptwaffe findet dort logischerweise am meisten Verwendung – von der kleinen Schnellfeuer-Spritzpistole bis hin zum präzisen Scharfschützengewehr werden hier vor allem viele Standardknarren im Regal stehen. Mehr Abwechslung und zugleich taktische Vielfalt bietet *Splatoon* durch die Nebenwaffen. Dank exotischer Argumentationsverstärker wie Sprinkleranlagen, Farbbomben oder aufstellbarer Duschhauben könnt ihr bei sinnvollem Einsatz nicht nur ganze Levelabschnitte kurzzeitig unter Kontrolle bringen, sondern auch sehr viel Schaden beim gegnerischen Team anrichten. Für richtig viel Farbe auf dem Spielfeld sorgen zuletzt noch die hochexplosiven Spezialwaffen, welche während eines Scharmützels aber nur selten eingesetzt werden können. Da ihr außerdem einige Sekunden lang stehenbleiben und die Waffe aktivieren müsst, kommt euch ein anderer Tintenfisch vielleicht zuvor und verpasst eurer Spielfigur zielgenau einen Tintenklecks zwischen die Augen.

SPLATOON UND SEINE EINFLÜSSE

Wie schon öfter von Nintendo erwähnt wurde, arbeiten an *Splatoon* vor allem jüngere Entwickler. Deren Einfluss am Spiel kann man vor allem an der stilistischen Ausrichtung erkennen.

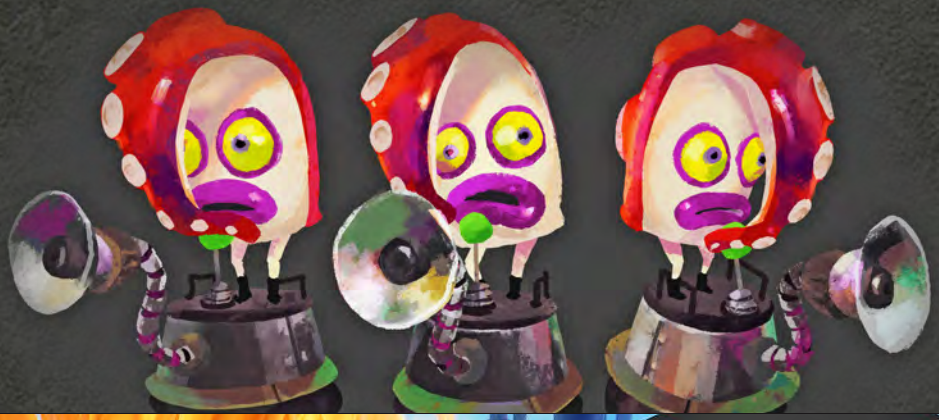
Schaut man nämlich mal über die Tatsache hinweg, dass es sich bei den Figuren in *Splatoon* um humanoide Mini-Tintenfische handelt, wirken die putzigen Geschöpfe durch ihren Kleidungsstil gar nicht mehr so abstrakt. Dieser zeichnet sich nämlich durch eine extreme Nähe zur modernen, japanischen Jugend aus. Wer offenen Auges durch angesagte Modeviertel wie Harajuku oder Shibuya flaniert, wird vieles aus *Splatoon* wiedererkennen. Als eine der großen Modezentren dieser Welt und der allgemeinen japanischen Offenheit für Neues sind diese Stadtteile von Tokio bestens dafür geeignet, um kuriose Stilrichtungen zu finden. Melonenhut, Jeans-Overall und sehr viel bunte Farbe findet man in Kombination hierzulande wohl nur in Mode-Zeitschriften – in Japan hingegen sind solche gewagten Mixes täglich auf der Straße zu sehen.
Auch der Klamotten-Umschlagplatz selbst hat seinen Weg in *Splatoon* gefunden: Der Platz, an dem sich die Inklinge versammeln und ihr Geld in den örtlichen Shops verbraten, ist definitiv an die große Shibuya-Kreuzung angelehnt (siehe großes Foto rechts), auf der im Minutentakt Hunderte von Menschen verkehren. Selbst eine Miniaturausgabe des Tokio Tower in der japanischen Hauptstadt oder der Tsutenkaku in Osaka thront über den Köpfen der modischen Tintenfische. Wenn ihr euch in *Splatoon* also über so manch seltsames Kleidungsstück im Sortiment wundert: Seid versichert, dass in Japan viele Jungs und Mädels damit rumlaufen.

Quelle der Fotos: tokyofashion.com sowie Urlaubsfotos der N-ZONE-Redakteure.

Eine Frage der Balance

Teamplay wird sich also auszahlen. Der allgemeinen und erfreulichen Informationsflut zum Trotz gibt es am Ende aber immer noch viele Fragen, auf die uns Nintendo noch eine Antwort schuldig ist. Diese betreffen gerade den Mehrspielermodus, wo noch nicht zu 100 % klar ist, wie die unterschiedlichen Match-Varianten und das Balancing ausfallen werden. Neulinge wird man zwar nicht mit erfahrenen Zockern in einen Topf werfen, ein schwieriges Thema bleibt die Sache aber dennoch. Auch muss Nintendo darauf Acht geben, dass bestimmte Waffenkombinationen nicht übermächtig werden und schon nach wenigen Wochen oder gar Tagen alle mit derselben Ausrüstung herumlaufen. Ganz zu schweigen vom bisherigen Mysterium des Einzelspielermodus: Ob Big N es hier schafft, eine motivierende Kampagne rund um humanoide Tintenfische zu stricken, welche bislang noch kein Wort von sich gegeben haben? Bis Mai hat Nintendo ja noch Zeit, hier für etwas Klarheit durch zufriedenstellende Antworten zu sorgen. Abgesehen davon bewegt sich *Splatoon* aber mit riesigen Schritten, oder sagen wir eher kriechend per Tentakel, klar Richtung Superhit, der auf der Wii U thematisch seinesgleichen sucht. **Marco Cabibbo**

Schaut doch mal links unten auf die Fotos im Extrakasten. Na, erkennt ihr die vielen Einflüsse aus der realen Welt?



1. Die Spezialwaffe auspacken. 2. Die passenden Zielkoordinaten eingeben, dann Waffe abfeuern. 3. KASPLOOSCH!!!

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nach *Splatoon* werde ich wohl nie wieder gegrillte Calamari essen können."

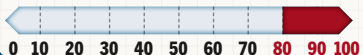
Selbst mit einem schönen Salat als Beilage samt Zitrone und Olivenöl müsste ich sonst unentwegt an die knuffigen Inklinge denken. Hatte mich das bloße Konzept des Multiplayer-Shooters schon im vergangenen Jahr beim direkten Anspielen auf der E3 sehr neugierig gemacht, wurde der positive Ersteindruck durch die Ankündigung einer Singleplayer-Kampagne nur noch weiter verstärkt. Nun ist es schön zu sehen, dass *Splatoon* bei der Charaktergestaltung etwas mehr in die Tiefe geht und Optionen zum Experimentieren mit Statuswerten bietet. Es wird interessant zu sehen sein, wie groß das Portfolio an Klamotten im Endprodukt ausfallen wird. Ungeachtet dessen, wie umfangreich oder ansehnlich Nintendo die Spielmodi präsentiert, hoffe ich am meisten auf ein ausgereiftes Balancing. Zu schade wäre es, wenn *Splatoon* nicht viel mehr zu bieten hätte als einen seichten Team-Shooter, bei dem man schon nach wenigen Tagen über die perfekte Item-Kombination verfügt. Sollte Nintendo hier das ideale Gleichgewicht aus einem unkomplizierten Einstieg und viel Profi-Luft nach oben finden, wird *Splatoon* eines der Action-Highlights des Jahres. Falls dies am Ende wider Erwarten nicht der Fall sein sollte, gebe ich der ganzen Redaktion eine Portion Calamari Aglio Olio e Peperoncino aus.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: de Blob 2 (Wii)
Termin: Mai 2015

Screen-Info: Die Screenshots hier stammen sowohl von Nintendos Presseserver als auch dem offiziellen Twitter-Account der *Splatoon*-Entwickler.

WERTUNGSTENDENZ



MARIO PARTY 10

Geschicklichkeit Klassische Kellerfete für bis zu fünf Mann, Bowser-Modus gegen ein Heldenteam und jetzt auch noch Amiibo-Unterstützung: Nintendo kredenzt euch ein echtes Minispiel-Brett!

Wirklich feierwütig zeigten sich Mario und Co. auf Nintendos Heimkonsolen in letzter Zeit ja nicht – der jüngste Fetenableger erschien März 2012 auf der Wii, *Mario Party 8* stammt sogar noch aus 2007. Zum Vergleich: Nach ihrer Premiere auf dem guten, alten N64 haute Nintendo die Mitglieder der *Party*-Serie im Ein-Jahres-Rhythmus raus – der Bruch kam erst mit dem vorletzten Teil. Gegen Ende erreichten die jüngsten Familienmitglieder des Nintendo-eigenen Fetenuniversums nur noch 70er-Wertungen. Für die qualitätsverwöhnten Polygon-Feinmechaniker aus Fernost wohl ein Affront – und ein Grund, die Serie ruhen zu lassen, bis wirklich wieder frische Ideen für eine würdige Wiederbelebung sprechen. Genau die sind jetzt da! So gibt es neben dem klassischen Modus, in dem die bis zu fünf menschlichen oder CPU-Teilnehmer reihum über ein Spielbrett ziehen und dabei in unzähligen Minigames um den Gesamtsieg kämpfen, zum Beispiel auch noch eine freie und eine Bowser-Variante. In der freien Version dürft ihr euch ohne Bindung

Da ist Donkey Kong schon fast platt – der Bowser-Modus, in dem ein Spieler am Gamepad das fiese Reptil steuert, ist ein echter Hammer!

an ein Spielbrett direkt mit den Minigames verlustieren. Im ziemlich genialen Bowser-Modus übernimmt ein Mitspieler die Rolle des geschuppten Ungetüms und tritt stets alleine gegen ein Pilzkönigreich-Heldenteam aus bis zu vier Mitspielern an. Schafft es Bowser, den Jungs und Mädels alle ihre Herzen wegzusammeln, gewinnt König Echse. Erreicht jedoch ein Mitglied von Team Mario heil das Ziel, heißt es wie so oft: die Guten haben gesiegt!

So sieht das Amiibo-Mario-Spielbrett aus. Man beachte das gewohnt kunterbunte Pilzwelt-Design in charmanter Wii-U-Optik.

Mario hat 'ne tolle Figur!

Wir gehen davon aus, dass jeder Leser dieser Zeilen trotz fester persönlicher Verankerung im digitalen Unterhaltungszeitalter irgendwann mal eine Oldschool-Brettspielversion von Monopoly oder Mensch Ärgere Dich Nicht in den Fingern hatte. Und genau darum geht's: etwas in den Fingern haben! So ein Brettspiel macht ja vor allem aufgrund der haptischen Komponente Spaß – gerade ob der Figuren, mit denen man hantieren darf. Zwar wird auch die 10er-Fassung von *Mario Party* nicht mit einem echten Pappmaschee-Brett zu euch nach Hause kommen, bei den Figuren haut Nintendo dafür aber dermaßen einen raus, dass selbst das alte Monopoly-Maskottchen seinen Zylinder ziehen muss: *Mario Party 10* wird Amiibo-kompatibel! Mit insgesamt neun der Kunststoff-Kompagnons dürft ihr die Fete steigen lassen: Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Toad, Yoshi, Bowser, Wario, Donkey Kong und Rosalina – wobei es natürlich keine Rolle spielt, aus welcher Serie eure Amiibo stammen. Alle dürfen frei Schnauze an den Start! In den meisten Fällen bringen sie besagten Start sogar selbst mit: Jeder Amiibo kommt inklusive einer eigenen, nach ihm oder ihr gestalteten Spielwelt zu euch auf die Konsole. Registriert ihr zum Beispiel eine Mario-Figur über den Wii-U-Sensor, dürft ihr eure nächste Fete auf einem Schwammerlland-Spielbrett starten. Hier ziehen dann nicht nur alle Teilnehmer reihum durch eine liebevoll im Pilzkönigreich-Stil gestaltete Welt, sondern können auch dazu passende Power-ups und Spielregeln verwenden.

Da klingelt die Kasse

Auf dem angesprochenen Mario-Brett wäre ein solches Power-up zum Beispiel der klassische Superpilz. Wer ihn mampft, wächst zur doppelten Größe heran und schubst bei seinem nächsten Zug alle anderen Spielfiguren, die sich im Weg befinden, zur Seite und klaut ihnen dabei auch noch Münzen. In Luigis Spielwelt dürft ihr dagegen den klassischen Schreckweg-Geisterstaubsauger auspacken. Aktiviert ihr den Schreckweg auf dem Spielfeld, stibitzt ihr euren Opponenten einen schönen Haufen Münzen und sogar Sterne. Damit eure Amiibo auch noch ein bisschen individueller werden, dürft ihr sie obendrein mit speziellen Fähigkeiten ausstatten – ganz so, wie es für euren persönlichen Spielstil am besten passt! Noch keine Amiibo-Figuren bei euch zu Hause? Kein Problem! Ab dem 20. März steht *Mario Party 10* nicht nur als Einzelspiel im Regal der Händler, sondern auch als Bundle-Version inklusive Mario-Amiibo.

Benjamin Kegel

In den Minispielen greifen alle Akteure nach den Sternen! Diese entscheiden am Ende des Spiels über Sieg oder Niederlage.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ein ganz wichtiger Teil für die *Party*-Serie!"

Das Original-*Mario Party* und ich landeten 1999 quasi in Personalunion auf dem Schreibtisch des BriStein-Verlags. Meine Karrierestufen lauteten danach big.N, Advance, N-Games, Wii-Magazin und N-ZONE, die von *Mario Party* Teil 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 und 9. Ich würde sagen, *Mario Party* hatte dabei die kniffligere Laufbahn – gezockt hab ich die Dinger privat deshalb „nur" bis zum ersten Gamecube-Ableger inklusive Minispiel-Mikrofon (das war Teil 6), danach war's dann aber auch mal gut. Die Ideen wiederholten sich, *Mario Party* war langweilig geworden. Im Moment ist die Serie einfach ausgebrannt – und genau deswegen wird Teil 10 als erster Wii-U-Ableger auch so wichtig, um ein neues Feten-Feuer zu entfachen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Game & Wario
Termin: 20. März 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver, der sich wiederum aus dem neuesten Videomaterial von Big N bedient hat. Schön farbenfroh!

WERTUNGSTENDENZ

PUZZLE & DRAGONS Z + SUPER MARIO BROS. EDITION

Geschicklichkeit/Rollenspiel Seit Dezember 2013 dürfen die Japaner das Teil schon zocken, jetzt wird *Puzzle & Dragons Z* endlich mit dem Rest der Welt geteilt!

First World Problems: Zum Start des ersten Levels wird im *Mario*-Spin-off traditionell eine Prinzessin entführt.

Schauen wir uns zunächst mal den Kern von *Puzzle & Dragons Z* an: Der anberaumte Japan-Emigrant zeigt sich hier zur Hälfte als klassisches Knobelspiel, wie es sie gerade im Android-/iOS-Sektor für Smartphones und Tablets mittlerweile zigfach gibt (daher ja auch ***Puzzle*** & *Dragons*). Eure Aufgabe besteht darin, in einem mit verschiedenen Spielsteinen gefüllten Brett mindestens drei Steine derselben Sorte direkt

Egal ob ihr eher auf bissige Drachen oder putzige Gumbas steht – wunderschön gestaltet und intoniert sind sowohl das Originalspiel als auch die *Super Mario*-Version.

neben- oder übereinander in eine Reihe zu bugsieren. Dazu greift ihr euch mit dem 3DS-Stylus einfach einen beliebigen Spielstein, zieht ihn an eine andere Position im Brett und formt so eine Linie aus gleichfarbigen Elementen. Die lösen sich dann sofort in Punkte und Wohlgefallen auf – allerdings wird es erst jetzt richtig interessant! Brav den Gesetzen der Schwerkraft folgend, fallen nun nämlich alle anderen Spielsteine in die offenen Lücken des Bretts und formen weitere Spielstein-Reihen, die sich wiederum auflösen. Dadurch ergeben sich in den Händen eines Puzzle-Meisters spektakuläre (und vor allem gnadenlos süchtig machende) Combo-Ketten, die euer Punktekonto fetter werden lassen als einen bewegungsfaulen Pottwal! Und das macht durchaus Sinn und Freude, denn in *Puzzle & Dragons Z* füttert ihr mit besagten Punkten nicht irgendwelche langweiligen Highscore-Konten, sondern direkt den Bizeps und Feueratem eurer eigenen Monstermeute auf dem oberen 3DS-Bildschirm.

Tic-Tac-Foe

Der zweite wesentliche Gameplay-Bestandteil dieses Spielspaß-Hybriden setzt sich nämlich aus einem klassischen Dungeon-Crawler-RPG zusammen. Zunächst dürft ihr aus einer erfreulich breiten Schar aus bissigen Biestern (daher ja auch *Puzzle & **Dragons***) eure eigene Charakterriege zusammenstellen. Mit dieser zieht ihr dann in der wunderschön gestalteten Rollenspielwelt gegen Norm- und Bossgegner ins Gefecht um Ruhm, Gold und Erfahrungspunkte. Jedes verdiente Level-up steigert die Effektivität eurer Monster – und damit auch die deutlich spürbare strategische Komponente von *Puzzle & Dragons Z*, die im Verlauf eurer virtuellen Quest immer wichtiger und fordernder wird. Bei den richtig dicken Brocken müsst ihr dann ein eigenes Team mit entsprechend breiter Brust und ausgeprägten Spezialfähigkeiten an den Start bringen – und natürlich eure eigene, stets weiterentwickelte taktische Expertise.

„Extrinsische Erweiterung des Kerngameplays" nennt der Fachmann das süchtig machende Spielkonzept von *Puzzle & Dragons Z*; wir nennen es einfach nur saugut!

Das Dorf unterm Daumen gehört für Nintendos Handheld-Brigade seit dem ersten Kaff in *Mystic Quest* zum guten Ton. Der herrscht übrigens auch bei der tollen Musik!

Wir klempnern noch was dran

Wenn euch diese Kombination aus zwei verschiedenen Spielsystemen schon bekannt vorkommt, habt ihr *Puzzle & Dragons Z* vielleicht bereits im Zuge seiner Veröffentlichung in Japan die Polygon-Pranke geschüttelt. In diesem Fall wisst ihr auch, dass euch auf dem 3DS (anders als bei den beliebten Android-/iOS-Versionen) eine sehr schön ausgebaute Hub-Welt erwartet. Das bedeutet eine toll inszenierte Hintergrundgeschichte, interessante Städte zum Erforschen und jede Menge gesprächsbereite NPCs – genau so, wie sich das für ein echtes RPG eben gehört. Doch Nintendo legt noch ein Extraschmankerl oben drauf: Wer sich diesen Mai die 3DS-Version des Spiels gönnt, erhält das Original-*Puzzle & Dragons Z* inklusive der *Super Mario Bros. Edition* als Gesamtpaket! Das Spielprinzip bleibt auch im Spin-off aus dem Schwammerl-Land erhalten, komplett auf den Kopf gestellt wird dafür aber der Stil. Hier reist ihr durch eine klassische Mario-Oberwelt und kämpft gegen den fiesen Bowser und für die Freiheit von Prinzessin Peach! Parat stehen dafür Charaktere wie die beiden Klempner-Brüder, Toad und sogar einige zu den guten Jungs bekehrte Gumbas, Koopa Troopas, Piranha-Pflanzen und noch unzählige weitere Mario-Helden und -Schurken. Ein bisschen Geduld ist aber noch nötig – im Mai geht's los!

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Die Lindwurmbrut landet mitunter etwas spät, dafür aber ziemlich wuchtig!"

Drachen haben die natürliche Eigenschaft, sich auf ihre liebsten Schätze zu hocken, Besucher argwöhnisch zu betrachten und nix von ihren Lieblingsstücken rauszurücken. Dasselbe kann man in Bezug auf Videospiele auch über japanische Konzerne sagen: Mit satten anderthalb Jahren Verspätung kommt *Puzzle & Dragons Z* jetzt endlich nach Deutschland, entschuldigt sich für seinen kapitalen Lokalisationsverzug, aber wenigstens mit einem fantastischen *Mario*-Spin-off. Hmmmm … nun gut, es sei ihm verziehen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: GungHo Entertainment
Alternative: Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir
Termin: Mai 2015

Screen-Info: Die Pressebilder hat uns Nintendo persönlich stolz in die Hände gedrückt. Schauen ja auch echt fesch aus, muss man ehrlich zugeben!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 148 Seiten

Welche Veränderungen bringt das große Update

Alles zur Microsoft-Übernahme

So spielt sich Minecraft auf aktuellen Konsolen

Neue Mods, Skins und Toys

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 180 Seiten

- Der Weg zur eigenen Website
- Alle wichtigen Infos zu HTML, CSS und Responsive Design
- So starten Sie Ihren eigenen WordPress-Blog

Nur **€ 12,99**

Auf 148 Seiten

- Alle wichtigen Infos zum Google-Betriebssystem
- Das Lollipop-Update
- Mit vielen Praxis-Beispielen, Anleitungen und Guides

Nur **€ 9,99**

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 164 Seiten

Holen Sie das Maximum aus Ihrem Galaxy-Gerät

Alle S Apps erklärt

Kommunikation, Kreativität, Terminplanung, Unterhaltung, Fitness & mehr

Alle aktuellen Galaxy-Modelle

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Vom Einsteiger zum WordPress-Profi
- Die besten Plug-Ins
- Viele coole Design-Ideen

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Das iPad samt aller wichtigen Apps im Detail erklärt
- So sind Sie produktiver
- Viele Anleitungen und Guides

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

eSHOP WWW
Nur als Download erhältlich!

Natürlich wird das Puzzle-Gameplay ein zentraler Aspekt von *Tipping Stars*, doch hier seht ihr das wahre Herz des neusten *Mario vs.DK*: Community-Online-Levels!

Spart euch ein paar Münzen: Wenn ihr die 3DS- oder Wii-U-Version von *Tipping Stars* kauft, dürft ihr das Spiel für die jeweils andere Konsole ebenfalls gratis herunterladen.

MARIO VS. DONKEY KONG TIPPING STARS

Geschicklichkeit So lukrativ war bisher noch keine Fünf-Sterne-Wertung: Nintendo gelingt das großartige Kunststück, euch mit mehr Arbeit gleichzeitig auch noch mehr Spaß zu bereiten!

Lemmings! Und *The Incredible Machine*! Kombiniert man Spielidee und Handling dieser beiden Retro-Evergreens, kommt man exakt bei *Mario vs. Donkey Kong* raus! Ihr erinnert euch doch noch an *Lemmings* und *The Incredible Machine*, richtig? Ansonsten dürft ihr euch an dieser Stelle zu einer Runde Wikipedia verdonnert fühlen. Nur zu, wir warten hier solange … okay, wenn die Fachexkursion rund um die alte Knobelspielriege nicht nötig ist, dürftet ihr mit der Spielmechanik von *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* bereits vertraut sein: In unendlich vielen Levels (kein Witz, dazu gleich mehr) ist es eure Aufgabe, ausgesprochen knuffige Charaktere aus dem Nintendo-Universum heil zum Ausgang ihrer kunterbunten Puzzlewelten zu geleiten. Der Clou dabei: eure Spielfiguren bewegen sich automatisch – eure Aufgabe ist es daher, mithilfe des Stylus die Welt um sie herum so zu manipulieren und umzugestalten, dass den kleinen Robotern auf ihrer Reise nichts zustößt.

Sterne für Stars!

Um dieses Ziel zu erreichen, lasst ihr die Minis mit einer schwungvollen Bewegung eures 3DS-Kommandostifts zum Beispiel durch Röhren rutschen, über Hindernisse springen oder ihr aktiviert Treppen und Brücken, über die eure mechanische Mannschaft marschieren kann. Je nachdem, wie gut ihr die jeweiligen Levels meistert, werdet ihr am Ausgang mit verschieden vielen Sternen belohnt. Mit diesen Sternen könnt ihr wiederum Bauteile für den umfangreichen Leveleditor einkaufen, dort eure eigenen Robo-Knobelwelten gestalten und diese dann online mit der Community teilen. Das Ergebnis: unendlich viele Spielareale! Noch besser: In *Tipping Stars* – zu Deutsch: *Sterne als Trinkgeld geben* – könnt ihr von euch besonders geschätzte Online-Baumeister für ihre tolle Arbeit mit Sternen belohnen, die sie wiederum in neue Bauteile investieren können. **Benjamin Kegel**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Kreativität trifft praktisch endlosen Dauerspaß auf leicht verdaulichem Niveau."

Die meisten richtig genialen Nintendo-Spiele sind eigentlich ganz einfach gestrickt – auch *Tipping Stars* wird auf drei denkbar simplen Komponenten aufgebaut: einer schnell erklärten, aber praktisch unendlich erweiterbaren Spielmechanik; dem unnachahmlichen Nintendo-Charme; und einem bemerkenswerten Community-Aspekt. Spiele wie *Mario vs. Donkey Kong* leben von möglichst vielen cleveren, kreativen Levels. Mit der Trinkgeld-Mechanik motiviert die Spaßfabrik aus Fernost ihre eigenen Fans dazu, ein weitaus größeres Netzwerk aus wunderbaren Puzzlewelten zu gestalten, als Nintendo es im Alleingang jemals selbst schaffen könnte. Genial!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Captain Toad: Treasure Tracker
Termin: 20. März 2015

Screen-Info: Screenshots samt Artwork stammen von Nintendos Presseserver. Das tun sie sehr häufig, wenn es um Nintendo-Previews geht, gell?

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Digitalarchitektur dank Dauermotivation: Im Leveldesigner entwerft ihr mit wenigen Stylus-Pinselstrichen eure eigenen Puzzleareale und teilt sie mit der Welt.

POKÉMON SHUFFLE

Zeitstress gibt es keinen, dafür müssen eure Züge sorgfältig geplant sein – wie ihr am linken Bildschirmrand erkennen könnt, bleiben euch derer nur noch 20.

Geschicklichkeit Münzen sammeln in Videospielen ist fein. Münzen ausgeben in Videospielen sollte mit Bedacht geschehen – gerade bei einem Teil, mit dem man viel Spaß haben kann!

Habt ihr euch unsere Vorschau zu *Puzzle & Dragons Z* ab Seite 26 reingezogen? Das dort erklärte Spielprinzip gefällt euch eigentlich sehr gut, ihr hättet es aber gerne ein wenig entspannter? Und mit Pokémon könnt ihr auch eher etwas anfangen als mit mythischen Kreaturen? Dann wäre *Pokémon Shuffle* genau das Richtige für euch: dieselbe Idee, weniger intensiv und dann auch noch theoretisch kostenlos. Echtes Geld müsst ihr hier nur in die Hand nehmen, um bei besonders intensivem Spiel die Wartezeiten zwischen den einzelnen Puzzle-Stages zu verkürzen oder um mehr Sonderfähigkeiten einzukaufen, als euer Pokémon-Team von selbst freischaltet – zusätzlich zu Level-ups und Mega-Evolutions-Angriffen zur Auflösung besonders vieler Spielsteine. Wer sich den drollig inszenierten, auf ein Spielzüge- statt Zeitlimit setzenden Puzzle-Kampf leichter machen möchte, darf dann auch Kohle investieren.

Eure Puzzle-Pokémon-Party darf nicht nur aufgelevelt werden, die kleinen Monster bringen auch spezielle Fähigkeiten mit in euer Team. Wählt eure Mannschaft weise!

Balance auf dünnem Eis

Was viele Videospieler an Nintendo so schätzen, ist ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis: gute Games für ehrliches Geld. Der 3DS gilt deswegen als eine der vertrauenswürdigsten mobilen Videospielkonsolen – und als sicherer Hafen, in dem man von diesem im Mobil-Geräte-Markt so weit verbreiteten Pay-2-Play/Win-Schmodder verschont bleibt. Mit *Pokémon Shuffle* kratzt Nintendo an diesem Image – und es wird ganz entscheidend für die Stimmung rund um das ab Februar kostenlos im eShop erhältliche Puzzlespiel sein, wie ausgeprägt sich die zusätzlichen Echtgeld-Bezahlelemente im Gameplay zeigen. Sind sie nur ein kleiner Bonus und man kann mit *Shuffle* maximalen Spielspaß auch ohne Mikrotransaktionen erreichen? Gut, das winken wir durch. Lauten die wichtigsten Taschenmonster-Attacken aber „Paywall“, „Warte-Marathon“, „Zwischenwährung“ und „Sieg für Drei-Fuffzich“, bleibt das Ding in seinem Ball. ■ **Benjamin Kegel**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Vom schmalen Grat zwischen preiswertem Add-on und reiner Taschengeld-Gruft …“

Nintendo experimentiert im Moment ganz vorsichtig mit dem Thema DLCs und kostenpflichtige Zusatzinhalte bei Free2Play-Spielen – und bis jetzt sind die Japaner noch nicht auf der dunklen Seite der Macht angekommen. Das perfekte Beispiel war ja unlängst das Gratis-Kartenpaket für 8-Spieler-Duelle in *Super Smash Bros.* – mal eben so fünfzehn neue Maps für lau rauszuhauen, schafft in diesem Geschäftszweig auch nicht jeder. Darum vertraue ich jetzt einfach darauf, dass Nintendo uns hier kein mobiles *Dungeon Keeper* mit Pikachu statt Höhlentrollen aufzuschwatzen plant. Wir werden das Teil bei seinem Release aber natürlich genau unter die Lupe nehmen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: GameFreak
Alternative: Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir
Termin: Februar 2015

Screen-Info: Das putzige Bisasam und das treudoof dreinblickende Hydropi samt Puzzle-Bildschirm stammen allesamt aus Nintendos Pressemeldung.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Sobald ihr den Angriff hier bestätigt, zoomt die Kamera ins Geschehen und zeigt euch den Kampfverlauf. Dieser wird dann tatsächlich auf der Brücke ausgefochten.

Erneut werdet ihr die Option haben, zwei Einheiten gepaart aufzustellen. Das bringt dann je nach Charakterklasse verschiedene Vor- und Nachteile mit sich.

FIRE EMBLEM

Strategie Nintendos Taktik-Fantasy ist zurück auf der großen 3DS-Bühne und nimmt dieses Mal sogar globale Ausmaße an. Wer wird siegen und wer sterben?

Was man sich heute gar nicht mehr auszumalen vermag, stand vor einigen Jahren noch bei Nintendo zur Debatte: Soll man seiner eigenen Strategie-Serie *Fire Emblem* eine Zwangspause verordnen, wie man es kurz zuvor mit *Advance Wars* getan hat? Oder mobilisiert man lieber eine große Werbeoffensive und stellt den neuesten Ableger für den 3DS ins Rampenlicht? Wie man heute am Erfolg von *Fire Emblem: Awakening* sehen kann, hat sich die Entscheidung für ein Fortbestehen der Reihe gelohnt – und somit den Weg für ein neues *Fire Emblem* geebnet, welches in Japan im vorläufigen Arbeitstitel noch den Beinnamen *If* trägt. Schon während der ersten veröffentlichten Aufnahmen in der Januar-Ausgabe von Nintendo Direct erwähnte Satoru Iwata, dass das Grundkonzept der Serie auch hier unangetastet bleiben soll. Ihr werdet also wieder eine Schar aus unterschiedlichen Kriegern und Magiern rundenweise über ein 3D-Schlachtfeld steuern und gegen andere Fraktionen und Gruppierungen antreten. Je nachdem, wann und welche Helden aus eurer Truppe im Kampf das Zeitliche segnen, soll sich der Verlauf der Story noch weitreichender verändern als in allen bisherigen Teilen von *Fire Emblem*. Auch die vielen Entscheidungen, die ihr immer wieder treffen müsst, sollen eine große Anzahl an unterschiedlichen Abspannen garantieren. Thematisch wird *Fire Emblem* sehr vielfältig ausfallen. Neben westlicher und fernöstlicher Mittelalter-Fantasy – beide Settings waren schon in den Vorgängern immer zugegen – konnte man auch antik angehauchte Monstertypen und spanische Konquistadoren erkennen. Wir sind gespannt, was sonst noch so an neuen Einheiten auftauchen wird. In Japan startet *Fire Emblem* eine Sommer-Offensive. Wann der Rest der Welt folgt, wissen nur Nintendos Generäle. ■ **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wurfspeere, Waifus und Wahlmöglichkeiten: *Fire Emblem* wirft sich in Schale."

„Juchhe, ein neues *Fire Emblem*! Oh nice, diesmal wohl mehr Einheiten aus unterschiedlichen Epochen dabei. Huch, die mit den blauen Haaren ist aber hübsch." So ungefähr lassen sich meine ersten Eindrücke vom Trailer zusammenfassen. Ich bin demnach guter Dinge, vor allem angesichts des neuen Umgebungs-Features. Hierdurch sehen Übersichtskarte und Kampfareal genau gleich aus, wenn es zu einer Konfrontation kommt. Tragen zwei Kämpfer also ein Duell an der Ecke einer Burgmauer aus, sieht man diese auch in der Kampfansicht. Ich hoffe nur, dass das neue Spiel wieder etwas fordernder wird, denn *Awakening* war mir etwas zu leicht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: 2015

Screen-Info: Alle Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Nintendo selbst hat sie vom ersten Trailer, der wiederum auch von Nintendo ist. Boah.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Fire Emblem steht seit jeher für blauhaarige Charaktere. Ob diese Tänzerin hier wohl eine Haupt- oder Nebenfigur ist?

Die Marvel-Helden sind bereits versammelt! Man darf gespannt sein, welche der Lego-Recken im für diesen Herbst angekündigten Doppel-*Avengers* mitspielen werden.

LEGO JURASSIC WORLD & LEGO MARVEL AVENGERS

Action-Adventure *Jurassic World*, *Avengers*, *Nindroids* – wer 2015 noch mehr Lego will, muss sich schon eine Klötzchen-Kiste über den Kopf kippen!

Wird ja auch verdammt noch mal Zeit! Vierzehn (!) unerträglich lange Jahre hat es gedauert, bis nun im anstehenden Kino-Hochsommer endlich ein neues Kapitel der *Jurassic Park*-Saga ansteht. *Jurassic Park 3*, der bis dato letzte Eintrag in Spielbergs Dinosaurier-Abenteuer, stammt noch aus 2001; *Jurassic Park 2* aus 1997; *Jurassic Park 1* gar aus 1993.

Der tut nichts, der will nur spielen. Am liebsten gleich viermal. Mit euch.

Rabiates Raptor-Rudel

Warum das interessant ist? Weil das für diesen Juni zeitgleich zum Kinofilm-Release angekündigte *Lego Jurassic World* nicht nur den neuesten Urzeit-Streifen behandeln wird, sondern euch auch auf eine spannende Baustein-Rundreise durch die Originaltrilogie einlädt! Somit dürft ihr direkt in allen vier Episoden dem T-Rex das kleine Händchen schütteln, was angesichts der Qualität der jüngsten *Lego*-Spiele viel Grund zur Hoffnung auf ein ebenso fantastisches wie umfangreiches Action-Adventure aufkommen lässt. Dass Lego hier eine richtig große Klötzchen-Kiste auspacken wird, versprechen bereits die ebenfalls frisch angekündigten *Jurassic World*-Bausteinsets. Die hören auf die Namen „Pteranodon Capture“, „Dilophosaurus Ambush“, „Raptor Escape“, „Raptor Rampage“, „T-Rex Tracker“ und „Ultra Dino Breakout“. Das letztgenannte Set beinhaltet auch eine Spielzeug-Version des Megastars der am 12. Juni 2015 startenden Kinovorlage: den Ehrfurcht gebietenden Mutanten-Tyrannosaurier „Indominus Rex“! Natürlich laden diese unlängst vorgestellten Klötzchen-Sammlungen bereits jetzt herrlich zum Spekulieren ein, welche Dinosaurier uns und euch im neuesten Lego-Videospiel den Kunststoff anknabbern wollen – darf man den bisherigen Trailern glauben, werdet ihr dank angriffslustiger Flugreptilien wie Pteranodon oder dem marinen Superkrokodil Mosasaurus noch nicht einmal in der Luft oder im Wasser sicher sein. Übrigens: Wenn ihr vor dem Start in *Lego Jurassic World* gerne eine mentale Auffrischung zu den bisherigen drei Filmen hättet, können wir euch die *Jurassic Park*-Blu-ray-Trilogie ans Herz legen. Noch genialer wäre nur noch ein Kinomarathon mit allen vier *Jurassic*-Teilen am Stück!

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Und wie schaut’s bei den Avengers aus?“

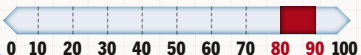
Auf den digitalen Dino-Auftritt freuen wir uns schon mal wie ein Velociraptor in der Metzgerstube (und was wir bisher zu den echten Lego-Setkästen zu *Jurassic World* bestaunen durften, sah ebenfalls fantastisch aus). Doch Warner hat für 2015 noch mehr *Lego*-Baustoff in petto! Da wäre zum Beispiel *Lego Marvel Avengers*, das diesen Herbst nicht nur die Handlung des heiß erwarteten Kinofilms *Avengers: Age of Ultron* aufgreifen wird, sondern auch gleich noch den ersten *Avengers*-Streifen mit in den Kunststoff-Kutter holt. *Lego Jurassic World* und *Lego Marvel Avengers* erscheinen für Wii U und 3DS. *Lego Ninjago: Schatten des Ronin* macht sich Ende März dagegen nur auf Handheld-Konsolen breit, 3DS inklusive.

INFOS

Hersteller: Warner Interactive
Entwickler: TT Games
Alternative: Lego Marvel Super Heroes
Termin: Juni 2015 (J. W.); 4. Quartal 2015 (Avengers)

Screen-Info: Die Bilder stammen von Warner Interactive. Vor allem den Lego-T-Rex aus dem *Jurassic World*-Trailer finden wir zum Brüllen gut!

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt, oder ob ein älteres 3DS-Modell ebenfalls ausreicht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Majora's Mask 3D

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Im Grunde sieht's genauso aus wie *Ocarina of Time 3D*: gut, aber dennoch sehr nahe am Stil des Originals.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Viele der tollen Melodien sind bereits aus *Ocarina of Time* bekannt und werden durch mindestens ebenso viele und ebenso gelungene neue Stücke ergänzt.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Tadellose Steuerung und sinnvolle Einbindung des Touchscreens. Wer kann, spielt's auf dem New 3DS.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Das Original gehört mit zu den besten, aber aufgrund des späten Releases im N64-Zyklus kommerziell am wenigsten erfolgreichen *Zelda*-Titeln. Das Remake ist noch besser und bringt dem Spiel nach langer Zeit endlich die Aufmerksamkeit, die es verdient.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wenig überraschend gibt es keinen Mehrspieler-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Massiv verbesserte Bosskämpfe
- ✚ Auch sonst Verbesserungen an allen Ecken und Enden
- ✚ Toll umgesetzter Dreitages-Zyklus
- ✚ Unzählige Nebenquests und Minispiele
- ✚ Düster-melancholische, teils bizarre Atmosphäre
- ✚ Gewohnt geniales *Zelda*-Gameplay
- ✚ Gut aufgemotzte Grafik im Stil des Originals
- ➖ Vergleichsweise kurze Haupthandlung

WERTUNG/FAZIT

92

„Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: Ein Meisterwerk!"

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich Online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

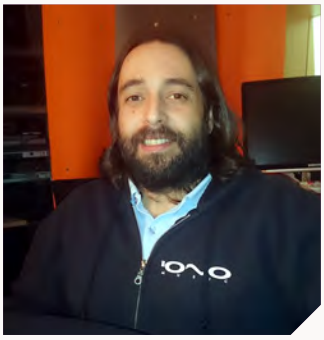
VIKTOR EIPPERT (28, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U), Persona Q (3DS), Valiant Hearts: The Great War (PS4)
Sah kürzlich: Transformers 4 – meh
Hört regelmäßig: … den Hund schnarchen
Und sonst: Ich renne derzeit von einem Termin zum nächsten. Im April steht der Umzug in eine neue Wohnung an und entsprechend gibt es derzeit echt viel zu erledigen. Immerhin wird dann siebter Stock gegen Erdgeschoss und Balkon gegen eigenen Garten mit Terrasse getauscht.

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Metroid Prime Trilogy (VC), Super Smash Bros. (Wii U und 3DS); Sins of a Solar Empire: Rebellion (PC)
Sieht gerade: Trailer zu Game of Thrones Season 5. Ihr alle, huldigt dem wahren König von Westeros: Drogon dem Ersten!
Hört gerade: Visigoth: The Revenant King
Und sonst: Wenn ihr diese Zeilen lest, bin ich in so was Ähnlichem wie einem Urlaub. Dann wird es Zeit, zu Hause mal wieder ein bisschen klar Schiff zu machen, den reparierten PC anzuschließen und Strategiespiele in Dauerschleife zu zocken.

UWE HÖNIG (40, Redakteur)



Spielt gerade: GTA 5 (Xbox One), The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS), Monster Hunter 4 Ultimate (3DS)
Sieht gerade: Comedy Central (TV)
Hört gerade: Hugo Boston (soundcloud)
Und sonst: Es gibt wenig Neues zu berichten, denn ich beschäftige mich nach wie vor mit GTA 5. Leider gibt es in San Andreas kaum noch etwas zu tun, denn mein aktueller Spielstand steht auf 91,6 Prozent. Mal sehen, ob ich die 100-Prozent-Marke in den nächsten Tagen knacken kann, geplant ist es jedenfalls.

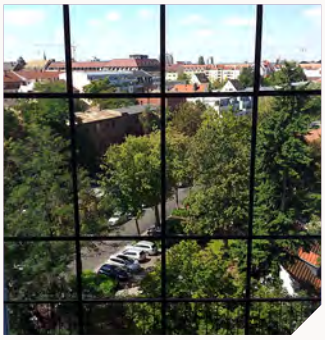
MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Monster Hunter 4 Ultimate (3DS), Demon's Crest (eShop)
Sieht gerade: Hamburg und London
Hört gerade: Jan Böhmermann
Und sonst: Nach wie vor ist es eine Sauerei, dass das HD-Remake von Resident Evil für den Gamecube nicht auch auf der Wii U rausgekommen ist. Stattdessen musste ich auf der PS4 unsichtbaren Gegnern ausweichen und Schlange, Spinne sowie Tyrant mit dem Messer schnetzeln. Na ja, als alter Fanatiker gönnt man sich ja sonst nichts.

LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS)
Sieht gerade: Futurama Season 1
Liest gerade: The Hunger Games – Mockingjay, The Remains of the Day
Und sonst: Kaum hat das neue Jahr angefangen, ist man schon wieder mittendrin und fragt sich, wo denn bitte all die Zeit geblieben ist beziehungsweise warum man ihr Verstreichen nicht mitbekommen hat. Nun ja, immerhin heißt das, dass ich nicht mehr allzu lange auf Nintendos Weihnachts-Hits 2015 warten muss … oh, well …

LARS KROMAT (41, Layouter)

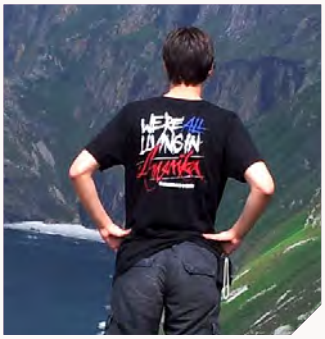


Spielt gerade: Mensch ärgere dich nicht
Sieht gerade: Broadchurch S02
Hört gerade: Modest Mouse
Und sonst: Ist nicht viel passiert. Mal hat es geschneit, dann geregnet, dann wieder geschneit, ab und zu auch mal geregnet. Kalt war es, aber nicht so kalt wie damals, als es deutlich kälter war. Bald wird es endlich wieder warm, dann ist die derzeitige Kälte schnell wieder vergessen. Aber bis es so weit ist, muss ich mir hier noch einige Sätze mehr einfallen lassen, um diesen Kasten wieder und wieder zu füllen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (49, Layouter)

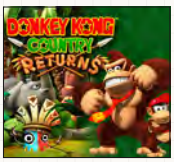
Spielt gerade: Tipp-Kick
Liest gerade: Rüdiger Esch – Electri_City: Elektronische Musik aus Düsseldorf
Hört gerade: Curtis Harding – Soulpower, Gov't Mule – Sco-Mule
Und sonst: Muss wieder öfter eine Gitarre in die Hand nehmen. Irgendwie ist das nämlich nicht so wie mit dem Fahrradfahren. Von wegen: verlernt man nie! Bin ganz schön eingerostet in letzter Zeit. Der schnellste Guitar-Slinger südlich der Pegnitz war ich ja noch nie, aber momentan spielt es sich unschön zähflüssig.

FABIAN SCHÄFER (19, Praktikant)



Spielt gerade: Ocarina of Time 3D (3DS), Dragon Age: Inquisition (PC), The Evil Within (PC)
Liest gerade: Das Lied von Eis und Feuer: Der Thron der Sieben Königreiche
Hört gerade: Story of the Year
Und sonst: Wäge derzeit ab, ob es sich mehr lohnt, eine PS4 und einen neuen Fernseher zu kaufen oder lieber meinen PC mit einer neuen Grafikkarte und evtl. einem Prozessor aufzurüsten. Evolve und The Witcher tun meinem Geldbeutel schon vor Release nicht gut …

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	TLoZ: Majora's Mask 3D	TLoZ: Majora's Mask 3D	Demon's Crest	Metroid Prime Trilogy
FLOP-TITEL	–	–	–	–
TLoZ: Majora's Mask 3D (3DS) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 40	*Ocarina of Time 3D* war ein tolles, aber nicht sonderlich mutiges Remake. *Majora's Mask 3D* geht aufs Ganze und bringt das Spiel nicht nur auf den 3DS, sondern verändert es dort, wo es Sinn macht. Das Ergebnis: ein Meisterwerk. **10**	*Majora's Mask* war schon damals auf dem N64 eine echte Ausnahmeerscheinung in der *Zelda*-Reihe: Es ist morbide, skurril und sehr kreativ. Und genau diese Andersartigkeit zeichnet es auch heute noch auf dem 3DS aus. **9**	Am meisten gefällt mir an *Majora's Mask 3D* die vollkommen surreale Atmosphäre und das unkonventionelle Charakterdesign. Ich hoffe sehr, dass Nintendo ähnliche Elemente in das neue *Zelda* für Wii U einfließen lässt. **8**	Ah. *Zelda*. Ist ja … ääähh … richtig klasse und so! Ich fürchte, auch das merkwürdigste von Links Abenteuern genieße ich auf die mir *Zelda*-typische Weise: Ich schaue lächelnd meinen Kollegen zu, die es sehr mögen. **7**
Monster Hunter 4 Ultimate (3DS) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 46	Ich kann den Reiz von *Monster Hunter* nachvollziehen – Monster zu schnetzeln und zu looten macht halt Spaß. 100%ig mit den Hardcore-Fans teilen kann ich ihn aber nicht. Nach einer Weile ist für mich immer die Luft raus. **8**	Bei *Monster Hunter* geht es mir wie Lukas: Auch mich reizt die stete Jagd nach besserer Ausrüstung. Doch mir fehlt einfach die Motivation, um mich mehrere Hundert Stunden damit auseinanderzusetzen. **8**	Wieder einmal hat mich *Monster Hunter* in seinen Bann gezogen, wieder einmal konnte ich nicht eher ruhen, bis ich mein Wunsch-Equipment zusammenhatte. Aber für die Zukunft: Bitte in Richtung *Dragon's Dogma* gehen! **8**	Irgendwie erinnert mich das Ding an *Guild Wars Light* – und das meine ich durchaus als Kompliment. Kann man immer wieder mal in den 3DS packen, um zusammen mit Freunden auf die Biesterhatz zu gehen. **8**
Citizens of Earth (Wii U/3DS eShop) ∅ Wertung: 6,25 // Test S. 66	Ein klassisches, rundenbasiertes RPG, das sich am SNES-Klassiker *Earthbound* orientiert und das Konzept mit politischer Satire aufpeppt? Das hätte was werden können, die Umsetzung lässt aber zu wünschen übrig. **6**	*Citizens of Earth* hat viele witzige Gags und die Spielmechanik stimmt so weit auch. Nur leider wird es auf Dauer sehr eintönig und man ist ständig damit beschäftigt, durch die Gegend zu latschen. Da wäre mehr drin gewesen. **6**	Als politisch sehr engagierter Mensch hat mir die Grundidee hinter *Citizens of Earth* sehr gefallen, spielerisch kann es meinen Erwartungen leider nicht gerecht werden. Eine Fortsetzung könnte bombig werden! **7**	Spielt sich wie *Earthbound*. Hat eine Präsentation wie *Earthbound*. Traut sich bissigen Witz zu und bringt den auch super rüber, aber das Teil macht als Spiel nicht sooo viel Spaß und zu oft einen schleppenden Eindruck. **6**
Super Mario Galaxy 2 (Wii U eShop) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 61	Ich hätte *Majora's Mask 3D* gerne die Ehre gegönnt, in diesem Monat mein einziger 10er zu sein. Wenn Nintendo aber im selben Monat *Mario Galaxy 2* auf die Wii U wirft, wird daraus nichts. Der vielleicht beste aller *Mario*-Hüpfer! **10**	Im Gegensatz zum ersten *Mario Galaxy* mag Teil 2 zwar nicht mehr zu frisch und überraschend sein, dafür ist der Feinschliff aber umso größer. Nicht umsonst wird *Mario Galaxy 2* von vielen als bestes Wii-Spiel betrachtet. **9**	Die ewige Diskussion: Welcher 3D-Mario ist der beste? Für mich mag *Galaxy 2* nicht dazu gehören, aber einen Platz unter den besten Jump & Runs hat es sich wahrlich verdient. Nur mich hat es halt nicht so angemacht. **7**	Sehr unterhaltsam und sehr erfrischend – dazu wie die meisten Mitglieder der Familie Mario auch noch echt gut gealtert. Wenn ihr *Galaxy 2* nicht herunterladet, erwarte ich eure schriftliche Entschuldigung bis Ende März! **9**
 DK Country Returns (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 62	Ist *Donkey Kong Country Returns* ein tolles Spiel? Definitiv! Allerdings wird alles, was es gut macht, vom Nachfolger *Tropical Freeze* noch ein bisschen besser gemacht. Insofern bleibe ich noch lieber beim Wii-U-Hüpfer. **8**	Als Fan der ursprünglichen *Donkey Kong Country*-Trilogie habe ich mich sehr über *Returns* gefreut und wurde auch nicht enttäuscht. Wer den knackigen Hüpfspaß auf der Wii verpasst hat, sollte auf jeden Fall zugreifen. **8**	Auch wenn mich Donkeys und Diddys Rückkehr nicht so fesseln konnte wie das Original auf dem SNES, habe ich *Returns* sehr genossen. Vor allem der hohe Schwierigkeitsgrad hat mich seinerzeit sehr glücklich gemacht. **8**	Der Affe hockt zusammen mit Link in einer Kneipe namens „Games, mit denen Ben nichts anfangen kann." Meine liebsten Nintendo-Hüpfspiele könnt ihr über, meinen liebsten Nintendo-Charakter unter diesen Zeilen nachlesen. **7**
Metroid Prime Trilogy (Wii U eShop) ∅ Wertung: 9,25 // Test S. 60	Drei 10er meinerseits auf einer Seite – ich glaube, das hat's noch nie gegeben. Aber ganz ehrlich, alles andere als die volle Punktzahl würde *Metroid Prime Trilogy* nicht gerecht. Vor allem Teil 1 ist ein wahres Meisterwerk. **10**	Wenn es um *Metroid* geht, bin ich bei uns in der Redaktion die seltene Ausnahme. Im Gegensatz zu meinen lieben Kollegen kenne ich Samus' Abenteuer nicht auswendig. Tolle Spiele sind's aber allemal. **8**	Den Sprung in die 3D-Gefilde haben viele Serien von Nintendo gemeistert – auch *Metroid* gehört dazu. Gemächliches Tempo wie hier sagt mir zwar eher weniger zu, aber was anderes wäre auch fehl am Platz gewesen. **9**	Ich hab lange mit mir gerungen, ob das etwas schwächere *Corruption* den 10er-Schnitt versaut, aber was soll's! Hier, Samus: Nimm deinen perfekten Score, flieg heim, knuddel 'ne Chozo-Statue und sei glücklich! **10**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit Amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Auch für New 3DS und New 3DS XL!

Kompatibel mit Super Smash Bros. Wii U, Mario Kart 8 sowie weiteren kommenden Wii-U-Spielen.

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 04. Feb. 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2015		
S. 24 UPDATE Mario Party 10	Nintendo	20. März 2015
S. 20 UPDATE Splatoon	Nintendo	Mai 2015
NEU Legend of Kay: Anniversary	Nordic Games	12. Juni 2015
S. 33 NEU Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	2. Halbjahr 2015
NEU Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Devil's Third	Nintendo	2015
UPDATE Mario Maker	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
Rodea: The Sky Soldier	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
UPDATE Alphadia Genesis	Natsume Inc.	05. Feb. 2015
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	05. Feb. 2015
S. 30 UPDATE Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	Nintendo	20. März 2015
UPDATE OlliOlli	Curve Digital	1. Qt. 2015
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Qt. 2015
Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Qt. 2015
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Qt. 2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Qt. 2015
Mighty No. 9	Comcept	1. Qt. 2015
Rive	Two Tribes	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	1. Qt. 2015
NEU Badland	Frogmind	Anfang 2015
Ultratron	Puppygames	Anfang 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Art Academy Wii U	Nintendo	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Blok Drop X Twisted Fusion	RCMADIAX	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forma.8	MixedBag	2015
Gone Home	Midnight City	2015
High Strangeness	Midnight City	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Nihilumbra	Beautifun Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
NEU Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	2015
The Fall	Over The Moon	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
NEU Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
NEU Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	Nicht bekannt
NEU The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
UPDATE Mega Man Zero 2	Capcom	05. Feb. 2015
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Nicht bekannt
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
NEU Kirby's Adventure Wii	Nintendo	Nicht bekannt
Kung Fu Heroes	Culture Brain	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
NEU Pandora's Tower	Nintendo	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
NEU Punch-Out!!	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Sin & Punishment: Successor of the Skies	Nintendo	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
NEU Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Hyrule Warriors	Nintendo	Feb. 2015
NEU Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	20. März 2015
Mario Kart 8	Nintendo	Mai 2015
Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Anfang 2015

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Feb. 2015		
S. 46 UPDATE Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	13. Feb. 2015
S. 40 UPDATE The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	13. Feb. 2015
NEU Ace Combat: Assault Horizon Legacy	Bandia Namco	Feb. 2015
2015		
NEU Cooking Mama: Bon Appétit!	Nintendo	06. März. 2015
NEU Gardening Mama: Forest Friends	Nintendo	06. März 2015
NEU Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Wildfire	Nintendo	27. März 2015
NEU Inazuma Eleven GO Chrono Stones: Thunderslash	Nintendo	27. März 2015
UPDATE Xenoblade Chronicles 3D	Nintendo	02. Apr. 2015
UPDATE Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	15. Mai 2015
UPDATE Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	29. Mai 2015
S. 26 NEU Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Ed.	Nintendo	Mai 2015
S. 33 NEU Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	1. Qt. 2015
NEU Lego Ninjago: Shadow of Ronin	Warner Bros.	Anfang 2015
NEU Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
S. 32 NEU Fire Emblem 3DS	Nintendo	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Rodea: The Sky Soldier	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2	Atlus	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Youkai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	05. Feb. 2015
S. 67 NEU Dedede's Drum Dash Deluxe	Nintendo	13. Feb. 2015

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
S. 67 NEU Kirby Fighters Deluxe	Nintendo	13. Feb. 2015
NEU Ironfall: Invasion	VDDev	Feb. 2015
S. 31 NEU Pokémon Shuffle	Nintendo	Feb. 2015
S. 30 NEU Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	Nintendo	20. März 2015
UPDATE OlliOlli	Curve Digital	1. Qt. 2015
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	1. Qt. 2015
Mighty No. 9	Comcept	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Dementium: Die Anstalt	Renegade Kid	Sommer 2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Proun+	Engine Software	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
NEU Adventure Bar Story	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
NEU Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
NEU Kami	Circle Entertainment	Nicht bekannt
NEU Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Nicht bekannt
Picross e6	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
Fantasy Zone	Sega	2015
Fantasy Zone 2	Sega	2015
Out Run	Sega	2015
Thunder Blade	Sega	2015
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Anfang 2015

PANODRA'S TOWER (VIRTUAL CONSOLE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt

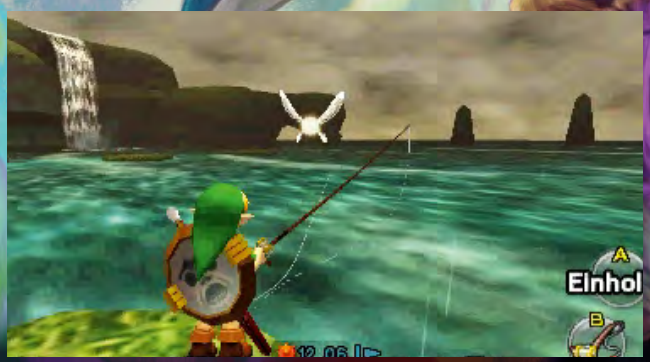
POKÉMON SHUFFLE (eSHOP)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Feb. 2015

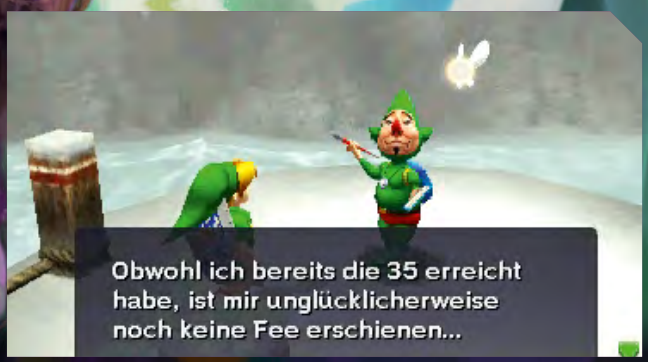
N-ZONE 3DS HIT

THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK 3D

Action-Adventure Termina muss wieder gerettet werden. Auf dem 3DS erledigt Link diese Aufgabe komfortabler, stilvoller und einfach noch ein ganzes Stück besser als jemals zuvor.



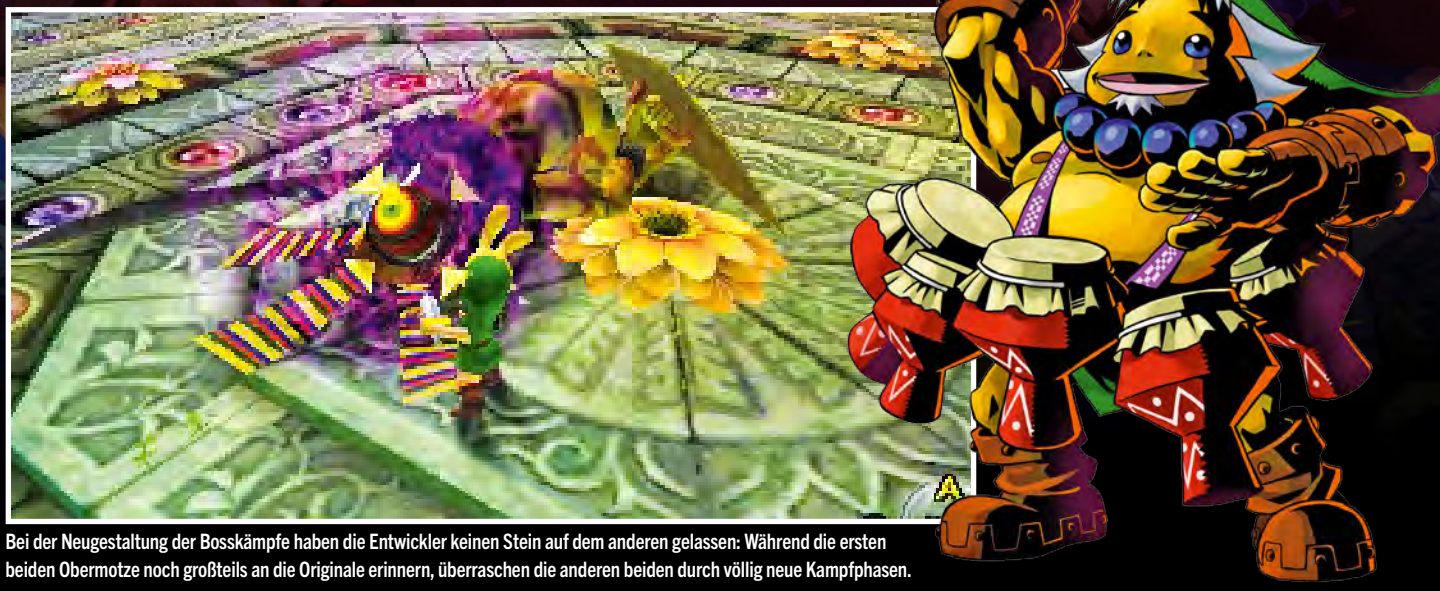
Das beliebte Angel-Minispiel aus *Ocarina of Time* wurde exklusiv in das 3DS-Remake von *Majora's Mask* integriert – inklusive Verbesserungen wie neuen Fischarten.



Die einen hassen ihn, die anderen – können ihn auch nicht wirklich leiden. In *Majora's Mask* hat Tingle, das *Zelda*-Äquivalent zu Jar Jar Binks, jedenfalls seinen ersten Auftritt.

Die Welt von Termina ist nur so gespickt mit ungewöhnlichen Bewohnern. Diese temperamentvolle Deku-Prinzessin ist nur eines von vielen Highlights in dieser Hinsicht.

Meine Güte, war das damals ein Gefühl, als wir vor knapp 15 Jahren erstmals das goldene *Majora's Mask*-Modul in das N64 steckten: Nach wie vor hin und weg von der schieren Brillianz eines *Ocarina of Time*, erwarteten wir uns damals nichts anderes als ein weiteres Fantasy-Meisterwerk von ebensolch epischer Machart. Als dann jedoch Majoras Maske unheilvoll und von einem diabolischen Lachen begleitet im Startmenü in unsere RIchtung flog, wussten wir, dass hier irgendetwas anders ist; statt der Leichtigkeit des Vorgängers kam sofort ein bedrohliches, düster-bedrängendes Gefühl auf. Als das Einführungsvideo anschließend einen scheinbar idyllischen Streifzug durch das Land Termina zeigte und die leichte Dissonanz in der Hintergrundmusik mehr und mehr zunahm, wussten wir endgültig, dass uns hier eine ganz andere Art von *Zelda*-Spiel erwarten würde. Das Intro mündete in das Bild eines absturzbereiten Mondes, der mit einer abscheulichen Fratze über der virtuellen Welt hing, und wir harrten mit mulmigem Bauchgefühl der Dinge, die da auf unseren grün bemützten Helden zukommen sollten. Und tatsächlich, der erste Eindruck täuschte nicht: *Majora's Mask* war anders, völlig anders als alle Vorgänger. Eine derart finstere, melancholische Atmosphäre hatte man in der Reihe noch nicht gesehen. Das Gute: Sie war unheimlich gelungen und sorgte in Verbindung mit zahlreichen innovativen Ideen und dem gewohnt genialen *Zelda*-Gameplay dafür, dass man das Abenteuer so schnell nicht wieder vergessen würde. *Majora's Mask 3D*, das 3DS-Remake des Klassikers, vereint all diese Qualitäten und bringt sie in ordentlich aufgebohrter Grafik auf den Handheld. Die Entwickler der Neuauflage ruhen sich aber nicht bloß auf einer aufgehübschten Umsetzung aus. Stattdessen statten sie das Abenteuer an allen Ecken und Enden mit sinnvollen Verbesserungen, überraschenden Neuerungen und allerlei kleinen Details aus und sorgen somit nicht nur für das ultimative *Majora's Mask*-Erlebnis, sondern auch für eines der besten Spiele, die ihr für euren Nintendo-Handheld kaufen könnt.



Bei der Neugestaltung der Bosskämpfe haben die Entwickler keinen Stein auf dem anderen gelassen: Während die ersten beiden Obermotze noch großteils an die Originale erinnern, überraschen die anderen beiden durch völlig neue Kampfphasen.

SO WENIG ZEIT, SO VIEL ZU TUN!

Die Welt von *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* ist nur so gespickt von Möglichkeiten, sich abseits der Haupthandlung auf stilvolle Art und Weise die Zeit zu vertreiben. Wir zählen einige davon auf – ohne den geringsten Anspruch auf Vollständigkeit.

DAS SUMPF-SCHIESSSPIEL

Sobald ihr die Hexe Kuome aus dem Wald gerettet habt, könnt ihr dieses Minispiel absolvieren. Schießt einfach auf die Zielscheiben, die sie hinter sich herzieht – aber trefft dabei bloß nicht die Hexe selbst, sonst wird sie sauer!

DAS GORONEN-RENNEN

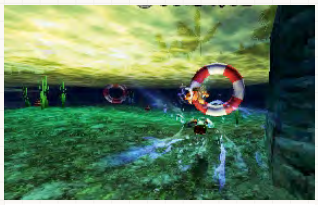
Das Goronen-Rennen gehört mit zu den spaßigsten – und schwersten – Minispielen. Im Duell gegen andere Dickhäuter rollt sich Goronen-Link hier zusammen und rollt in vollem Tempo eine kurvenreiche Bergstraße entlang.

DAS PFERDE-RENNEN

Sobald ihr Epona zurückerobert habt, könnt ihr euch in ein Pferderennen gegen die zwielichtigen Gorman-Brüder begeben. Der richtige Einsatz der Beschleunigungs-Karotten ist für den Sieg unabdingbar.

DIE HUNDERENNEN-WETTE

Hier müsst ihr nicht selbst auf die Rennstrecke, sondern wettet stattdessen auf einen Renn-Rüden eurer Wahl. Es gibt einen Weg, einen Favoriten zu bestimmen – wer wissen will, welchen, der blättert schnell auf unsere Tipps&Tricks-Seiten …



DIE BIBER-HERAUSFORDERUNG

Zwei Biber-Brüder warten in der Nähe der Schädelbucht darauf, euch das Leben schwer zu machen – im wahrsten Sinne des Wortes, denn ihr Minispiel hat es ganz schön in sich. Als Zora saust ihr durch enge Ringe und müsst stets eure magische Energie im Auge behalten.

DIE DEKU-TAUSCHQUEST

In allen Gebieten von Termina – inklusive Unruh-Stadt – trefft ihr auf jeweils einen Deku-Händler, der mit seiner aktuellen Position wenig zufrieden ist. Was liegt also näher, als dafür zu sorgen, dass sie ihre Deku-Plätze fröhlich untereinander wechseln?

DAS SCHATZKISTEN-LABYRINTH

In einem an ein Schachbrett erinnernden Feld müsst ihr – wahlweise als Link, Deku, Gorone oder Zora – innerhalb eines Zeitlimits zu einer Schatzkiste gelangen. Das Problem: aus dem Boden schießende Steinquader, die euch den Weg dorthin ordentlich erschweren.

BEI LIEBLING & SCHÄTZCHEN

Die kreativ benannten Besitzer dieser Minispiel-Bude stellen euch jeden Tag vor eine andere Herausforderung: Einmal müssen Krabbelminen richtig getimt werden, dann müsst ihr Bomben-Basketball spielen und mit Pfeil und Bogen Zielscheiben spalten.

KAFEIS UND ANJUS QUEST

Die mit Abstand umfangreichste Nebenmission des Spiels schickt euch an allen drei Tagen durch Termina und belohnt euch mit insgesamt vier Masken und diversen anderen Gegenständen. Der Aufwand lohnt sich also auf jeden Fall!

DAS HÜPF-MINISPIEL

Nach eurem Sieg über den dritten Boss des Spiels steht euch dieses Minispiel offen. Eure Aufgabe: Zwischen den fünf Inseln hin und her zu springen, um jeweils auf der mit der erleuchteten Fackel zu landen. Das ist aufgrund der (bewusst) ungünstigen Kamera-Position gar nicht so einfach. Wer in dieser Aufgabe erfolgreich ist, den erwartet natürlich eine hilfreiche Belohnung.

Drei Tage wach in Termina

Wie bereits erwähnt, verschlägt es Serien-Protagonist Link (oder wie auch immer ihr ihn im Startmenü nennt) nach seinen Erlebnissen in Hyrule in die Paralleldimension Termina – jedoch nicht freiwillig: Die wandelnde Vogelscheuche Horror Kid überfällt ihn mit der titelgebenden Maske auf dem Gesicht und raubt ihm sein treues Ross Epona. Eine Verfolgung und einen Sturz durch ein Erdloch in besagte Dimension später sieht sich Link mit einer unangenehmen Aufgabe konfrontiert: Neben der Rettung seines Pferdes bleiben ihm nur drei Tage Zeit, um den eingangs erwähnten Mond davon abzuhalten, auf die Erde zu stürzen und somit den Untergang der Welt aufzuhalten. Angezeigt wird dieses Ultimatum anhand einer Uhr, die am unteren Bildschirmrand unaufhaltsam vor sich hin tickt und unbarmherzig auf das Ende der verfügbaren 72 Stunden zurast. Aber keine Sorge, ein echter Held der Zeit weiß sich natürlich auch in so einer Situation zu helfen – zumal eine virtuelle Stunde nur in etwa eine Minute in der Realität in Anspruch nimmt: Mit seiner bewährten Okarina der Zeit kann Link nicht nur die Zeit verlangsamen und in die Zukunft springen, sondern auch jederzeit zum Beginn des Drei-Tages-Zyklus zurückkehren.

Weg damit!

Eine solche Reise hat jedoch Konsequenzen. Während Schlüssel-Items wie euer Bogen, euer Enterhaken oder euer Schwert gemeinsam mit euch zurückkehren, verschwinden Verbrauchsgegenstände wie Rubine, Bomben oder Pfeile und auch Tauschquest-Items unwiederbringlich aus eurem Inventar. Damit aber nicht genug: Die gesamte Welt von Termina wird nach eurer Flucht vor der Apokalypse wieder zurückgesetzt und alles, was ihr erledigt habt, ist wieder ungeschehen. Das gilt zum Beispiel auch für euren Fortschritt in Dungeons. Zeitmanagement ist also eure oberste Priorität! Wer am dritten Tag einen Dungeon in Angriff nimmt, darf sich nicht wundern, wenn ihm mittendrin die Zeit ausgeht und er einen Gutteil noch einmal von vorne erledigen muss.

Der Goronen-Prinz vermisst seinen verschollenen Vater. Als echter Held könnt ihr dem herzerweichenden Geheule des Kullerknabens natürlich nicht tatenlos zuhören.

Sie sind zurück – und genauso gruselig wie in *Ocarina of Time*. Die großen Feen stehen Link bei seiner Mission ein weiteres Mal mit Rat, Tat und eckigen Brüsten zur Seite.

Zurück in die Zukunft

Wer sich jetzt Sorgen macht, dass das Spiel angesichts dieses Features zu einer reinen Stress-Orgie verkommen würde, der sei beruhigt: Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn hinter der Implementierung einer solchen Spielmechanik nicht jede Menge Gedanken stecken würden. Hat man sich erst einmal an das Feature gewöhnt, macht das Planen der Drei-Tages-Zyklen unheimlich viel Spaß; welche Aufgabe werde ich heute noch schaffen? Nehme ich diese Quest noch in Angriff oder verschiebe ich sie doch lieber auf die nächsten drei Tage? Zudem fällt das Feature stets sehr fair aus und sorgt etwa dafür, dass ihr mit einem einmal erlangten Dungeon-Item im Gepack einen Tempel beim zweiten Versuch wesentlich schneller durchqueren könnt. Hinzu kommen die Möglichkeit, Rubinsummen trotz Rückkehr in die Vergangenheit zu horten, und allerlei andere Feinheiten, die dafür sorgen, dass auch planungsunwillige Spieler angesichts der Thematik nicht verzweifeln. Zudem wurde die Zeitreise-Spielmechanik im Vergleich zum Original wesentlich komfortabler gemacht, ohne ihr dabei jedoch den Anspruch zu nehmen: Anstatt wie bisher nur bei der Rückkehr an den Beginn der drei Tage sowie temporär an Speicherstatuen, könnt ihr an den Stationen nun jederzeit feste Spielstände anlegen und diese gegebenenfalls neu laden. Zudem wurde das „Thema der Zeit im Wind" überarbeitet, jenes Lied, mit dem ihr vorwärts durch die Zeit reisen könnt: Anstatt euch stets zum Morgen oder Abend eines Tages zu verfrachten, dürft ihr nun gezielt zu jeder Stunde der drei Tage reisen. Das sorgt dafür, dass ihr euch jede Menge Wartezeit erspart, wenn ihr etwa an einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort sein müsst. Wie ihr anhand dieser Aussage vielleicht bereits erahnt, folgen die Bewohner Terminas nämlich einem festen Tagesrhythmus, dessen vorgegebene Wiederholung ihr euch zunutze machen müsst. Das ist vor allem angesichts der riesigen Menge an Nebenquests bitter nötig.

Heldentaten-Management

Tatsächlich verfügt *Majora's Mask* über mehr und wesentlich umfangreichere Nebenaufgaben als alle anderen Ableger der Serie. Das reicht von der Suche nach den (sage und schreibe 52!) Herzteilen über nicht Hauptquest-relevante Items und versteckte Goodies bis hin zu anderen Dingen, die euch das Helden-Leben leichter machen. Um diese zu erlangen, müsst ihr einerseits in allerlei Minispielen wie Schießaufgaben und Rennen antreten. Andererseits warten auch Missionen auf euch, die euch über den Verlauf der drei Tage mit dem Schicksal der Bewohner Terminas und mit ihren Problemen konfrontieren: Bewahrt ihr gemeinsam mit dem kleinen Mädchen Romani ihre Ranch vor einem Angriff und helft ihrer Schwester bei der Milchlieferung? Sorgt ihr dafür, dass das tragische Liebespaar Anju und Kafei im Angesicht der Katastrophe wieder zusammenfinden? Befreit ihr den neurotischen Postboten von seiner Pflicht, auch am Tag des Weltuntergangs sein Tagwerk zu erledigen? Die Menge an verfügbaren Aufgaben ist so gewaltig, dass ein regelmäßiger Blick in euer virtuelles, sich automatisch aktualisierendes Notizbuch praktisch Pflicht ist. Zum Glück wurde auch dieses im Vergleich zum wenig hilfreichen N64-Gegenstück drastisch überarbeitet und zeigt euch nicht nur die wichtigsten Nebenquests an, sondern liefert euch einen (stets vagen, sodass ihr selber die genauen Hintergründe erforschen könnt) Überblick über sämtliche Geheimnisse und Aufgaben in Termina. Angesichts dieser schieren Menge an Quests ist man wesentlich eher gewillt, dem Spiel die vergleichsweise kurze Dauer der Hauptkampagne zu verzeihen: Nur vier primäre Dungeons warten darauf, von euch erforscht zu werden. Da ihr in den Hauptmissionen zwischen den Tempeln aber ebenfalls jede Menge zu erledigen habt, ist eigentlich auch dieser kleine Kritikpunkt relativ.

Im zweiten Drittel des Spiels macht ihr eine Piratenfestung voller Kriegerinnen unsicher. Wie in *Ocarina of Time* könnt ihr sie mittels Pfeilen kurzzeitig betäuben.

Die Weltkarte teilt sich in ein Gebiet pro Himmelsrichtung auf. In der Mitte liegen die Ebene und Unruh-Stadt.

Die Ebene von Termina fällt nicht ganz so groß aus wie das *Ocarina of Time*-Gegenstück. Dafür gibt es aber etwas mehr zu entdecken als in Hyrule.

Wenn ihr in die Gestalt von Deku, Zora oder Gorone schlüpft, wird eure Okarina durch jeweils andere Instrumente ersetzt. Goronen-Link etwa versucht sich als Schlagzeuger.

Des Helden neue Masken

Neben der Zeitreise-Thematik und den ausufernden Nebenquests verfügt *Majora's Mask* noch über eine weitere Mechanik, die es von den anderen *Zelda*-Teilen absetzt: Im Verlaufe des Abenteuers findet ihr insgesamt 24 Masken, die euch teils mit sehr hilfreichen, teils mit sehr obskuren Fähigkeiten ausstatten. Drei davon sind verpflichtend für den Story-Verlauf vorgegeben und haben die Besonderheit, dass sie euch vollständig in die den Masken zugrunde liegende Gestalt verwandeln: Als Deku, Gorone und Zora verfügt ihr über praktische neue Fähigkeiten. Deku-Link etwa kann Blasen verschießen und mithilfe spezieller Blüten über Abgründe segeln; Goronen-Link ist der Mann fürs Grobe, der Gegner mit einem Schlag zerlegen, sich bei Bedarf aber auch zusammenrollen und mit Höchstgeschwindigkeit über die Ebene von Termina düsen kann. Zora-Link zuletzt ist im Wasser in seinem Element. Er kann am Grund von Gewässern herumrennen und bei Bedarf wie ein Delfin durch die Fluten preschen. Jeder der ersten drei Dungeons baut auf einer der drei Masken und den Fähigkeiten auf, die euch damit zur Verfügung stehen. Regelmäßig müsst ihr aber auch nach dem ersten Einsatz wieder mit euren sonstigen Alter Egos ran, sodass man nie das Gefühl bekommt, dass eine eurer Formen zu kurz kommt. Das Masken-Feature ist ebenso prägend wie die Zeitreise-Funktion und sorgt für Momente, wie man sie zuvor noch nie und nachher nie wieder in einem *The Legend of Zelda*-Spiel gesehen hat. Die weiteren 21 Masken sind bis auf wenige Ausnahmen nicht für die Hauptmissionen nötig und ihr erlangt sie als Belohnung für einige der Nebenquests. Hierunter finden sich etwa die ungemein praktischen Hasenohren, die euch wesentlich schneller laufen lassen, die Ka-Bumm-Maske, die sich als sehr nützlich erweist, wenn euch einmal die Bomben ausgehen, oder die Feenmaske, die euch die in den vier Dungeons verteilten kleinen Feen leichter aufspüren lässt. Weitere Gesichtsbedeckungen wie Don Geros Maske, die Bremer Maske oder Kamaros Maske haben meistens nur einen einzigen Einsatz in weiteren Nebenmissionen, die euch wiederum mit Masken, Herzteilen, leeren Flaschen oder anderen nützlichen Gegenständen belohnen. Das Sammeln alleine macht aber schon jede Menge Spaß – und die Belohnung, die ihr bekommt, sobald ihr alle Masken euer Eigen nennt, ist die Mühe definitiv wert.

Alles neu in Termina

Wir haben bereits einige der sinnvollen Veränderungen von *Majora's Mask 3D* im Vergleich zum Original genannt. Abseits der aufgehübschten und sich stark an *Ocarina of Time 3D* orientierenden Grafik, dem komfortableren Speichersystem, der überarbeiteteten Zeitreise-Funktion und dem nun endlich sinnvollen Notizbuch gibt es aber noch unzählige weitere Anpassungen und Verbesserungen. Das fängt schon bei Kleinigkeiten an: So wurde das Versteck einer leeren Flasche verändert, sodass ihr sie nun wesentlich früher im Spiel findet und euch bei einer Sammelquest vor dem dritten Dungeon unnötige Laufarbeit erspart. Auch die Position des oft frequentierten Bankangestellten in der Hub-World Unruh-Stadt wurde verändert und ist nun wesentlich sinnvoller; das sorgt für dieses gewissen Quäntchen zusätzlichen Spielkomfort. Kleine

NOCH BESSER AM NEW NINTENDO 3DS

***Majora's Mask 3D* bekommt auf dem New 3DS eine frei drehbare Kamera verpasst. Lohnt sich die Anschaffung des Handhelds für dieses Feature?**

Ja, auf dem New Nintendo 3DS funktioniert *Majora's Mask 3D* noch besser als auf dem normalen Handheld. Wenn ihr also ohnehin vorhattet, euch das Hardware-Update zuzulegen – nur zu! Nur für *Zelda* lohnt sich die Anschaffung aber nicht. Die frei drehbare Kamera ermöglicht zwar eine bessere Übersicht – vor allem in Momenten wie dem hier abgebildeten Miniboss-Kampf – aber auch mit der klassischen L-Zentrierung klappt's wunderbar. Außerdem wird auch das Circle Pad Pro unterstützt. Der 3D-Effekt kommt auf dem neuen Gerät defintiv besser rüber, während wir das Feature beim Spielen auf dem normalen 3DS kaum genutzt haben.

Im Gegensatz zu anderen *Zelda*-Abenteuern zeichnet sich *Majora's Mask* durch teils sehr melancholische, düstere Momente aus.

Anpassungen dieser Art finden sich allenthalben und führen in der Masse zu einem deutlich runderen Spielgefühl. Gerade Kenner des Originals dürften von diesen Anpassungen sehr angetan sein, verbessern sie doch das Abenteuer, ohne es seines Anspruchs zu berauben. Apropos Anspruch: Ebenfalls wieder mit dabei sind die praktischen Hilfs-Videos, die euch verraten, wie ihr vorgehen müsst, wenn ihr bei einer besonders kniffligen Stelle mal gar nicht weiterwisst. Zusätzlich hat es mit dem Angel-Minispiel eine völlig neue Freizeitbeschäftigung in das Spiel geschafft: An zwei verschiedenen Tümpeln dürft ihr wie am Hylia-See in *Ocarina of Time* auf Fischfang gehen. Dank größerer und tieferer Gewässer mitsamt unterschiedlichen Fischarten sowie verschiedenen Ködern machen die Angeltouren aber noch ein ganzes Stück mehr Spaß als im Vorgänger. Ihr seht schon, die Menge an großen und kleinen Verbesserungen ist wirklich beachtlich und geht weit über kosmetische Anpassungen hinaus. Die wichtigste Neuerung haben wir aber noch nicht einmal genannt: Die Bosskämpfe wurden im Vergleich zum N64-Original massiv verbessert und verfügen nun über komplett neue Kampfphasen und Schwachpunkte. Kaum zu glauben, aber wahr: Sogar das oft kritisierte Duell gegen Gyorg im dritten Dungeon macht nun jede Menge Spaß!

Ein Remake, wie es sein sollte

Im Nachhinein betrachtet wirkt das sehr gute, aber in der Umsetzung wenig mutige *Ocarina of Time 3D* wie die Pflicht, auf die *Majora's Mask 3D* nun als Kür folgt: Die Entwickler haben keine Mühen gescheut, das Konzept des Originalspiels zu verbessern und hatten keine Angst davor, dort, wo es notwendig war, auch mal einen radikalen Schnitt zu machen und einen neuen Weg zu gehen. Das Ergebnis ist ein Musterbeispiel für ein Remake, wie es sein sollte: Vertraut, aber frisch, sich seiner Wurzeln bewusst, ohne die Fehler zu wiederholen, die früher einmal gemacht wurden. Wer sich dieses Meisterwerk entgehen lässt, ist selbst schuld! **Lukas Schmid**

In den vier Haupt-Dungeons findet ihr jeweils 15 verstreute Feen. Wer sie alle sammelt, den erwarten stets praktische Belohnungen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das vielleicht mutigste *Zelda*-Abenteuer erhält ein ebenso mutiges 3DS-Remake."

Ich habe mir – natürlich – eine gelungene Umsetzung des N64-Originals für den 3DS erwartet. Die Jungs und Mädels von Grezzo haben immerhin schon mit *Ocarina of Time 3D* bewiesen, dass sie ihr Handwerk verstehen. Nicht erwartet habe ich hingegen, wie viel Mühe und Gedanken man sich abseits der verbesserten Grafik, Steuerung und des Speichersystems gegeben hat: Kennern den Originals fallen an allen Ecken und Enden teils kleine, teils größere, stets aber sehr sinnvolle und das Spielerlebnis verbessernde Details auf. Vor allem die massiv überarbeiteten Bosskämpfe waren für mich ein überraschendes Highlight. Diese machten bisher schon Spaß und sind jetzt noch besser als jemals zuvor. So und nicht anders müssen Remakes aussehen, die diesen Namen verdienen!

Zelda: Majora's Mask 3D

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Im Grunde sieht's genauso aus wie *Ocarina of Time 3D*: Gut, aber dennoch sehr nahe am Stil des Originals

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Viele der tollen Melodien sind bereits aus *Ocarina of Time* bekannt und werden durch mindestens ebenso viele und ebenso gelungene neue Stücke ergänzt.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Tadellose Steuerung und sinnvolle Einbindung des Touchscreens. Wer kann, spielt's auf dem New 3DS.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Das Original gehört mit zu den besten, aber aufgrund des späten Releases im N64-Zyklus kommerziell am wenigsten erfolgreichsten *Zelda*-Titeln. Das Remake ist noch besser und bringt dem Spiel nach langer Zeit endlich die Aufmerksamkeit, die es verdient.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wenig überraschend gibt es keinen Mehrspieler-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Massiv verbesserte Bosskämpfe
- ✚ Auch sonst Verbesserungen an allen Ecken und Enden
- ✚ Toll umgesetzter Dreitages-Zyklus
- ✚ Unzählige Nebenquests und Minispiele
- ✚ Düster-melancholische, teils bizarre Atmosphäre
- ✚ Gewohnt geniales *Zelda*-Gameplay
- ✚ Gut aufgemotzte Grafik im Stil des Originals
- ➖ Vergleichsweise kurze Haupthandlung

WERTUNG/FAZIT

92

„Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: Ein Meisterwerk!"

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Rollenspiel Monsterjäger Deutschlands, versammelt euch! Nach langer Wartezeit startet Japans erfolgreiche 3DS-Drachenhatz auch in unseren Gefilden.

Die südliche Ahnensteppe, irgendwann um die Mittagszeit rum. Langsam und bedächtig schleicht sich unser gepanzerter Krieger durch das hohe, vertrocknete Gras, die Augen voller Konzentration auf das Subjekt unserer Begierde gerichtet. Nicht einmal 20 Meter vor uns stapft der gesuchte Großjaggi durch die Landschaft, welcher sich offenbar nicht bewusst darüber ist, dass er kurz davor steht, von drei Jägern aufs Korn genommen zu werden. Weiter hinten warten nämlich schon unsere Verbündeten Ben und Katha darauf, im richtigen Moment loszuschlagen. Doch, verdammt, was ist das? Der Großjaggi stürmt

Auge in Auge mit dem hungrigen Raptor: Kleinere Echsen wie diese erledigt ihr schon früh quasi im Vorbeigehen.

Da ergreifen Marco (links) und Ben (in der Mitte) die Flucht: Der Kecha Wacha bläst wutentbrannt zum Angriff.

MEINUNG
Benjamin „Ben“ Kegel

„Lasst uns Dorks jagen!“

Ich habe auf die freundliche Einladung meines Monsterjagd-Genossen, des wackeren Ritters Cabibbo, hin selbst zu Speer und Schild, Doppelklingen sowie zum Jägermesser gegriffen und mich mit erstgenannter Waffencombo richtig gut, mit den zweiten Metzgerwerkzeugen ziemlich peinlich und mit dem letzten Argumentationsverstärker ganz brauchbar angestellt. Richtig viel Spaß hatte ich aber auf allen drei Monstertrips – und ich weiß genau, woran das liegt: an meinen Mitspielern! *Monster Hunter* ist eines dieser Games, in denen man den Einzelspieler am besten als erweiterten Trainings- und Ausrüstungsbeschaffungs-Modus verstehen sollte. Das echte Fleisch steckt im Multiplayer mit ein paar richtig guten, nerdigen RPG-Freunden – und natürlich in den erbeuteten Drachenhaxen! Mmmm … lecker Lindwurmkeule …

plötzlich mit lautem Gebrüll genau auf ihre Position zu. Schnell hechten wir hinterher, um zu überprüfen, was die Aufmerksamkeit der Riesenechse geweckt hat. Schnell wird klar, dass unsere beiden Verbündeten ebenfalls in einen Hinterhalt des Jaggi-Rudels geraten sind. Unseres Überraschungsmomentes beraubt und klar in der Unterzahl, entschließen wir uns schnell, den vorläufigen Rückzug anzutreten – dieses Mal war es für unser Team ein Rückschlag, doch wir sind guter Dinge, dass es bei der nächsten Quest besser laufen wird. Was ihr gerade gelesen habt, war nur eine von vielen unzähligen Situationen, die wir auf unserer langen Abenteuerreise durch *Monster Hunter 4 Ultimate* erlebt haben.

Monströse Story

Zeit wurde es, denn während europäische Spieler noch im heimischen Lager auf ihren Einsatz warteten, kämpften sich Japaner bereits seit September 2013 durch Horden von Drachenmonstern und Käfergewürm. Zumindest in der Ursprungsversion: Knapp ein Jahr später, genauer gesagt am 11. Oktober 2014, veröffentlichte Capcom eine aufgebesserte Version mit dem Beinamen *Ultimate*, welche nun auch in den USA und Europa erschienen ist. Von ein paar Innovationen sowie neuen Gebieten wie einem Wüstenareal mal abgesehen, ist der Inhalt jedoch nahezu gleich mit dem ursprünglichen *Monster Hunter 4*. Auch in *Ultimate* strandet ihr, nachdem euer Sandschiff von einem riesigen Dünenmonstrum beschädigt wurde, in einem abgelegenen Dorf, von wo aus ihr euch eine Mannschaft zusammenstellen müsst. Dreh- und Angelpunkt der Story stellt ein unbekanntes Artefakt dar, das der Karawanenführer, zu Beginn euer einziger Freund und Verbündeter, stets bei sich im Gepäck trägt. Erstmals in der Serie hat sich Capcom an einer echten Hintergrundgeschichte versucht, um dem Titel über die lange Spielzeit hinweg einen roten Faden zu verpassen. Ein Unterfangen, das leider nur halbherzig gelungen ist. Zum einen sind die Grundpfeiler des Plots sehr überschaubar und schon altbekannt, zum anderen sind die zeitlichen Abstände zwischen den Hauptmissionen oft so lang gezogen, dass ihr manchmal gar nicht mehr wisst, auf welchem Stand die Quest gerade ist. So gesehen kann man all das, was vor und nach den für die Story wichtigen Dialogsequenzen kommt, als das eigentliche Hauptgericht von *Monster Hunter 4 Ultimate* ansehen: das Sammeln von verwertbaren Items für neue Ausrüstungsteile und die damit verbundene Jagd nach großen und gefährlichen Monstern. Bevor es nun raus in die unbekannte Wildnis geht, steht die Wahl einer Charakterklasse an, die ihr durch das Austauschen der Waffe beliebig wechseln könnt. Es ist sinnvoll, sich mit jeder Waffe in einem eigenen Tutorial et-

Für jeden Spieler hält die Gilde einige Standard-Items wie Tränke oder Rationen in der Gegenstandskiste bereit.

MEINUNG
Katharina „Bow“ Reuss

„Keine Liebe auf den ersten Blick“

Ehrlich gesagt hätte ich *Monster Hunter* nach den ersten Spielstunden weggelegt, hätte ich es nicht testen müssen. Der Titel braucht eine gewisse Zeit, um in die Gänge zu kommen. Dazu kommt die umständliche Steuerung, wenn man keinen Schiebepad-Aufsatz oder einen New 3DS benutzt. Hat man sich aber an die Handhabung des Action-Rollenspiels gewöhnt, entfaltet sich die Sogwirkung. Die Monster sind großartig gestaltet und sprechen den Dinosaurier-Nerd in mir an. Spieler mit Multiplayer-Präferenzen haben wohl den meisten Spaß an *Monster Hunter 4 Ultimate* – ich gehöre nicht zu dieser Gruppe, wurde aber im Einzelspieler-Part auch ordentlich unterhalten. Schade, dass die Story nach dem Intro im Sande verläuft. Ich hätte gerne mehr über die faszinierende Spielwelt und den Lore erfahren.

Traut euch: Bevor ihr Missionen annehmt und raus in die Wildnis marschiert, könnt ihr euch die Ausrüstung der Mitstreiter anschauen und mit ihnen plaudern.

Das gemeinsame Mahl vor der Jagd hat auch spielerischen Gehalt: Je nach Rezept erhaltet ihr verschiedene Boni, die den Start ins Abenteuer erheblich erleichtern.

was mehr auseinanderzusetzen, denn das Kriegsgerät in *Monster Hunter 4 Ultimate* geht über den Grundsatz „Dicke Waffen = mehr Schaden; kleine Waffen = weniger Schaden“ weit hinaus. Vor allem komplexes Prügelwerkzeug wie die Morph-Axt oder die neue Insektenglefe wollen mit ihren Combo-Optionen oder Spezialfähigkeiten erst einmal verstanden werden. Wer seine Waffe nicht richtig ausnutzt, wird gegen größere Feinde erheblich schlechter dastehen. *Monster Hunter 4 Ultimate* erfordert also nach wie vor und gerade bei Einsteigern mehrere Stunden Einarbeitungszeit.

Alles muss mit!

Ist die persönliche Lieblingswaffe gefunden und deren Umgang zumindest halbwegs erlernt, müsst ihr nur noch die erste Mission bei der Gildenjungfer annehmen und schon entlässt euch *Monster Hunter 4 Ultimate* in die freie Wildnis, wo ihr üblicherweise 50 Minuten Zeit habt, um die aktuelle Quest zu lösen. Diese muss nicht zwingend immer das Erlegen einer großen Bestie sein – manchmal genügt es schon, einfach ein unbekanntes Areal zu erforschen oder bestimmte Ressourcen in dem Gebiet abzubauen. Eine Aufgabe, die ihr euch von Anfang an auf die Stirn schreiben solltet, denn nahezu alles, was ihr in *Monster Hunter* einsammelt, wird früher oder später von Nutzen sein. Neue Waffen oder Rüstungsteile gibt es beim Schmied nämlich nur, wenn ihr ihm die passenden Objekte bringt. Auch das Verbessern von bereits vorhandener Ausrüstung oder das Erstellen von besseren Support- und Heil-Items erfordert von Anfang an Materialien, die es nur draußen in der Wildnis zu finden gibt. Arzuros-Brustpanzer oder Velociprey-Gamaschen gibt es also nur, wenn ihr das dementsprechende Monster findet, zur Strecke bringt und den Kadaver anschließend ausschlachtet. Das Kampfsystem von *Monster Hunter* ist es, woran sich bei den Spielern meistens die Geister scheiden. Natürlich kann man kritisieren, dass die Bewegung der eigenen Figur teilweise sehr behäbig ist und man während der eigenen Hiebe keine Möglichkeit hat, die Schlagrichtung zu korrigieren. Auch ist man anfangs noch unheimlich genervt davon, dass jede Animation bis zum letzten Frame abgelaufen sein muss, ehe man sich wieder bewegen darf. Gerade im Direktvergleich mit *Dragon's Dogma*, ebenfalls aus dem Hause Capcom, fühlt sich *Monster Hunter* in ungeübten Händen sehr veraltet an. Wer das Bewegungsrepertoire jedoch einmal verinnerlicht hat, erwischt auch fliegende Käfer im Sprung oder nimmt als Scharfschütze Schwachpunkte des Gegners zielgenau ins Visier.

NINTENDO GEHT AUF DIE JAGD

Für das ultimative Update von *Monster Hunter 4* haben sich Capcom und Nintendo etwas Besonderes überlegt: Ihr dürft mit ganz speziellen Outfits ins Gefecht ziehen.

Sobald das Abenteuer eures Helden in *Monster Hunter 4 Ultimate* beginnt, habt ihr nicht mehr in der Tasche als eine simple Standardausrüstung, die weder irgendwelche Spezialfähigkeiten gewährt noch wirklich gut vor gegnerischen Angriffen geschützt. Damit dies nicht langfristig so bleibt, seid ihr gut damit beraten, euch schnell ein besseres Outfit zu holen. Dank eines besonderen Deals, den Hersteller Capcom mit Nintendo geschlossen hat, kann eure Ausrüstung im neuesten *Monster Hunter* zudem gleich mehreren besonderen Figuren aus dem Hause Big N nachempfunden sein. Solltet ihr die passenden Einzelteile gefunden haben, dürft ihr fortan mit den Klamotten und Waffen von Link aus *The Legend of Zelda* durch die Welt ziehen – zur Auswahl stehen hier Schwert und Schild, Bogen sowie Bumerang. Versteht ihr euch hingegen eher auf den Fernkampf, dürfte euch das Outfit von Samus Aran aus *Metroid* besser gefallen. Im Kleiderschrank stehen sowohl ihr typischer Kampfanzug als auch der hautenge Zero Suit zum Anprobieren bereit. Während euer Held also schon sehr gut mit Nintendo-typischen Klamotten wegkommt, darf sich auch euer früher Felyne-Begleiter über so manches modische Schmuckstück freuen. Beim Kostüm von Super Mario oder seinem Bruder Luigi ist sogar noch ein schicker Hammer bei, der an die sehr frühen Arcade-Zeiten zurückerinnert. Doch damit nicht genug: Auch andere Hersteller haben *Monster Hunter 4 Ultimate* mit Spezialausrüstung für eure Kätzchen versorgt. Capcom selbst etwa sponsort einige schicke Outfits aus seinem Dauerbrenner *Street Fighter*, Sega hingegen macht aus eurem Felyne blitzschnell einen ebenso flinken blauen Igel. Einen Bogen um diese zusätzlichen Inhalte solltet ihr nur machen, wenn ihr euch nicht aus eurer Jäger-Immersion reißen lassen wollt. Denn arg unpassend sind sie ehrlich gesagt schon.

***Monster Hunter 4* ist keine Grafikbombe, beschauliche Plätze gibt es aber einige. Marco interessiert's nicht, er grillt lieber.**

Eine wichtige Neuerung in *Monster Hunter 4 Ulitmate* ist die Option, nach einem kritischen Treffer auf große Monster draufzuspringen und ihnen dort weiter Saures zu geben. Mit dem energischen Einstechen solltet ihr aber zumindest so lange warten, bis die Kreatur stillhält und für einen kurzen Augenblick keinen Versuch unternimmt, euch vom Rücken zu werfen. Dies gibt euren Teammitgliedern (entweder andere Mitspieler oder die katzenartigen Felyne-Kameraden) die Gelegenheit, sich neu zu formieren oder sich schnell einen Bissen vom gebratenen Steak zu gönnen. Mit der Zeit wird es immer wahrscheinlicher, dass die gejagte Kreatur erschöpft die Flucht antritt – nun dürft ihr nicht locker lassen, sondern müsst schnell den Rückzugsort des Monsters ausfindig machen, ehe es wieder vollends zu Kräften kommt. An dieser Stelle merkt man dann auch, dass die Unterteilung der Landschaft in mehrere einzelne Bereiche durchaus Sinn ergibt. In dieser Form stellt jedes Gebiet eine Art Arena dar, weglaufende Kreaturen lassen sich leichter lokalisieren und man ist nicht gezwungen, ihnen minutenlang am Stück hinterherzurennen. Was zunächst wie eine Designsünde anmutet, erweist sich nach einigen Spielstunden und ebenso vielen Missionsdurchgängen als echter Pluspunkt.

Eine Frage der Kontrolle

Das perfekte Rollenspielerlebnis ist *Monster Hunter* allerdings auch in seiner erweiterten vierten Ausführung nicht geworden. Dafür sind die Bemühungen beim Aufbau einer motivierenden Hintergrundstory zu marginal ausgefallen und viele Spieler dürften sich ob der monotonen Sammel- und Monsterjagd nicht abwechslungsreich genug unterhalten fühlen. Ein Großteil des Spielspaßes ist zudem auch davon abhängig, mit welcher Handheld-Version ihr *Monster Hunter 4 Ulitmate* zockt und ob ihr dies alleine tut. Ohne den neuen Kamera-Knubbel des New 3DS oder zumindest das Circle Pad Pro seid ihr auf das digitale Steuerkreuz des Touchpads angewiesen, was das Bedienen der Kamera zur umständlichen Arbeit macht. Richtig in Fahrt kommt *Monster Hunter 4 Ultimate* ohnehin erst, wenn ihr online oder lokal mit mehreren Spielern loszieht und gemeinsam die richtig schweren Monster zur Strecke bringt. Wer bereit ist, sich lange genug in die tiefe Materie einzuarbeiten, wird ein weiteres Mal mit einem superben Online-Action-RPG belohnt.

Marco Cabibbo

Gelingt es einem Spieler, wie hier auf den Rücken des Monstrums zu klettern, kann er besonders viel Schaden anrichten.

MEINUNG
Marco „Azu-nyan" Cabibbo

„Oft motivierend, manchmal mühsam, immer faszinierend: Das ist *Monster Hunter*!"

Es gibt im Internet ein Bild, das die erste Erfahrung vieler Spieler gut zusammenfasst. Schwierige Kameraführung, klobiges Kampfsystem, zu starke Riesenmonster, sperrige Areale. Bevor die erste Hürde überhaupt genommen wurde, haben viele Zocker *Monster Hunter* schon längst wieder aus dem Modulschacht entfernt und mit einer schlechten Bewertung versehen. Dabei fängt auch *Ultimate* erst nach einigen Stunden richtig an: Immer wieder locken neue Kreaturen mit besserer Beute, durch die ihr daheim beim Schmied neue Ausrüstung erwerben könnt, mit der wiederum stärkere Monster ins Visier genommen werden dürfen. Dieser Kreislauf ist es, der den Großteil des Spielspaßes von *Monster Hunter* ausmacht. Ihr wisst also von Beginn an, worauf ihr euch einlasst.

Monster Hunter 4 Ultimate

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Technisch ist *Monster Hunter* schon sehr lange auf PS2-Niveau stehen geblieben, doch dies merkt man auf dem 3DS nicht sonderlich. Dafür sind Animationen und Farbvielfalt sehr gelungen.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Die Musikuntermalung hält sich dezent zurück. Erst bei großen Monstern wird in die Klampfen gedonnert.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Mit dem New 3DS oder zumindest einem Circle Pad Pro lässt sich *Monster Hunter 4 Ultimate* weitaus komfortabler steuern. Ansonsten braucht ihr etwas Übung, bis die klobigen Moves ins Schwarze treffen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Alleine kann man durchaus auf die Jagd gehen, die Königsdisziplin ist allerdings der Multiplayer.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Zur absoluten Höchstform läuft *Monster Hunter* natürlich erst auf, wenn man es gemeinsam im Team mit mehreren geübten Spielern zockt.

PRO / CONTRA
- ✚ Unterschiedliche und abwechslungsreiche Waffen
- ✚ Variantenreiche Monstervielfalt
- ✚ Sehr gelungener Mehrspielermodus
- ✚ Motivierende Suche nach neuer Ausrüstung …
- ➖ … die sich hin und wieder etwas in die Länge zieht
- ➖ Hintergrundgeschichte eher belanglos
- ➖ Grafisch hier und da recht altbacken

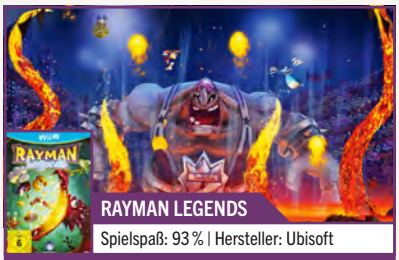
WERTUNG/FAZIT

84

„Rudimentär verbesserte Monsterjagd mit alten Schwächen und vielen Stärken"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



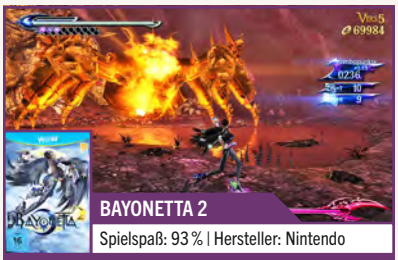
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

Hyrule Warriors
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

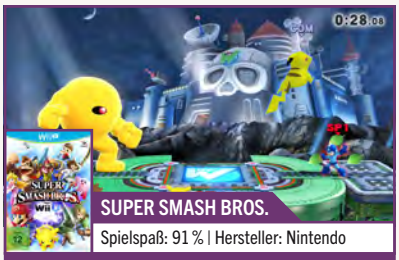
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U.

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

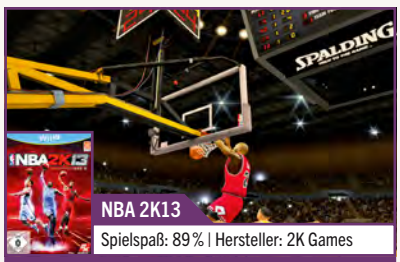
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



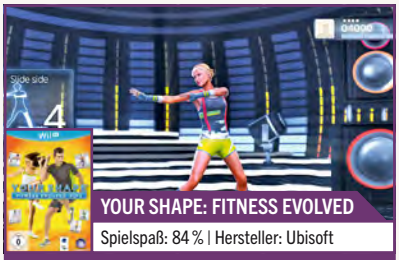
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



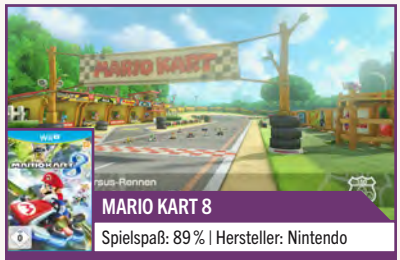
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

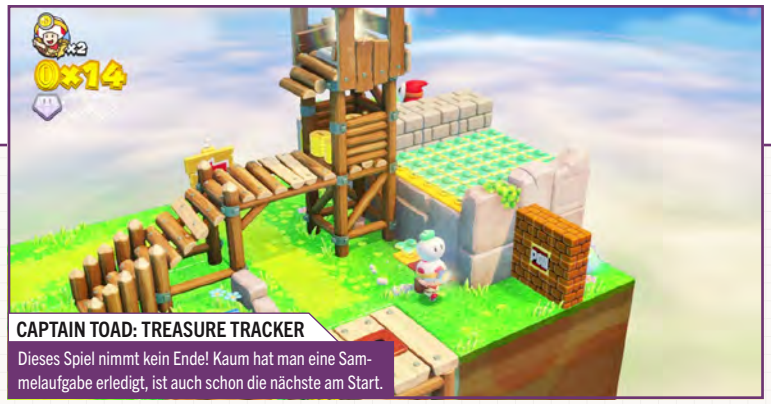
ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Dieses Spiel nimmt kein Ende! Kaum hat man eine Sammelaufgabe erledigt, ist auch schon die nächste am Start.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Watch Dogs
Test (01/15): 79 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

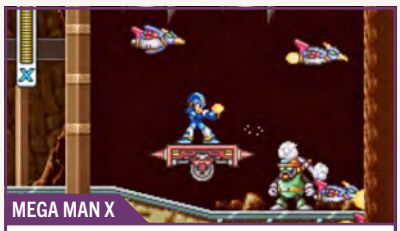
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

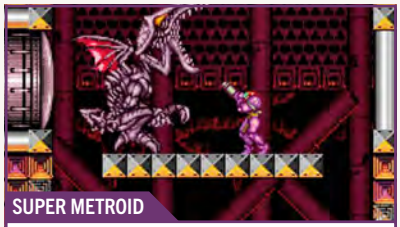
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Pop'n TwinBee
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT

PUNCH OUT!!

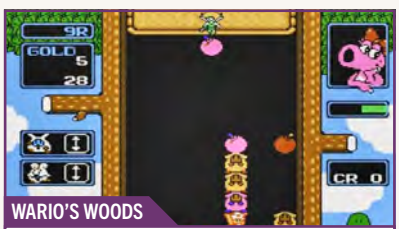
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Auch auf der Wii U hat sich das Boxtraining gelohnt!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

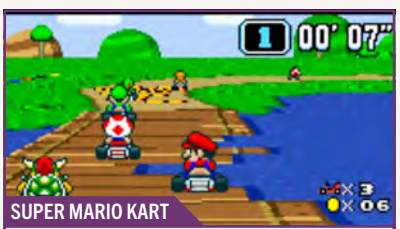
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

F-ZERO: GP LEGEND

Doof: Auf die Wii-U-VC importierte GBA-Titel müssen auf Multiplayer-Modi verzichten. Spaß macht *GP Legend* aber trotzdem!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Test (10/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Breath of Fire
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 6
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nobunaga's Ambition
Test (11/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Another World
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pier Solar and the Great Architects
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: WaterMelon

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Tengami
Test (01/15): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nyam Nyam

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Wooden Sen'Sey
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

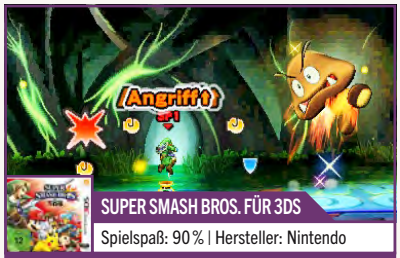
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

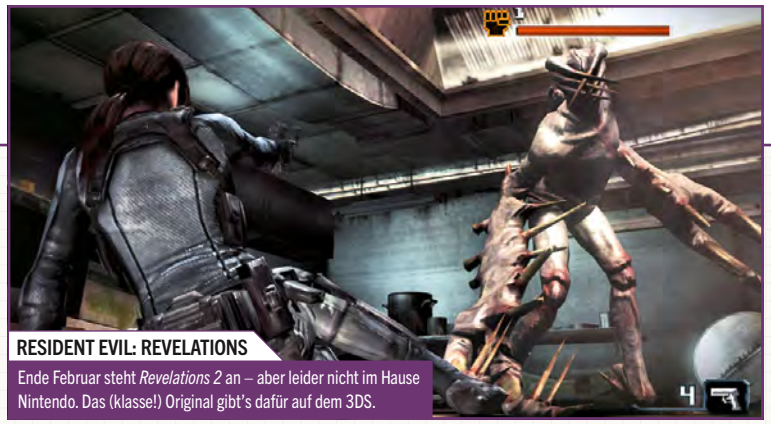
SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Ende Februar steht *Revelations 2* an – aber leider nicht im Hause Nintendo. Das (klasse!) Original gibt's dafür auf dem 3DS.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

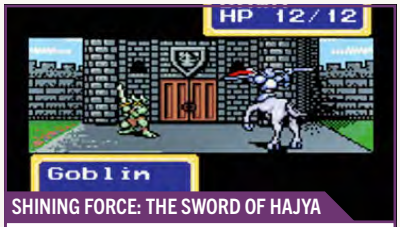
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

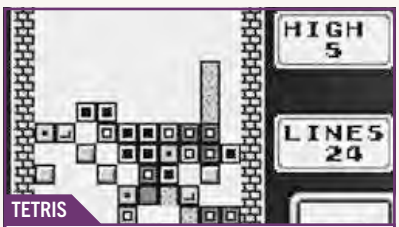
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

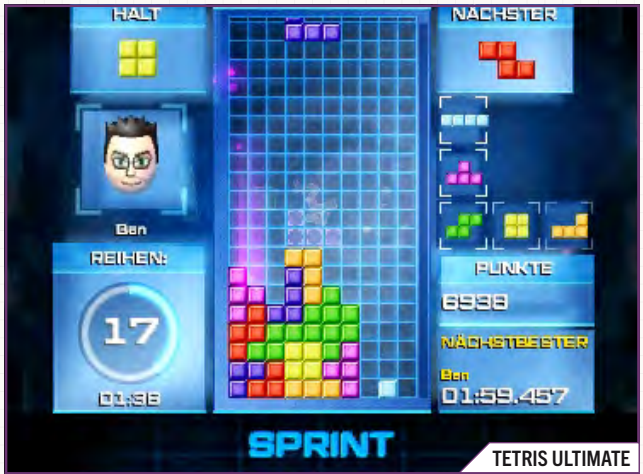
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

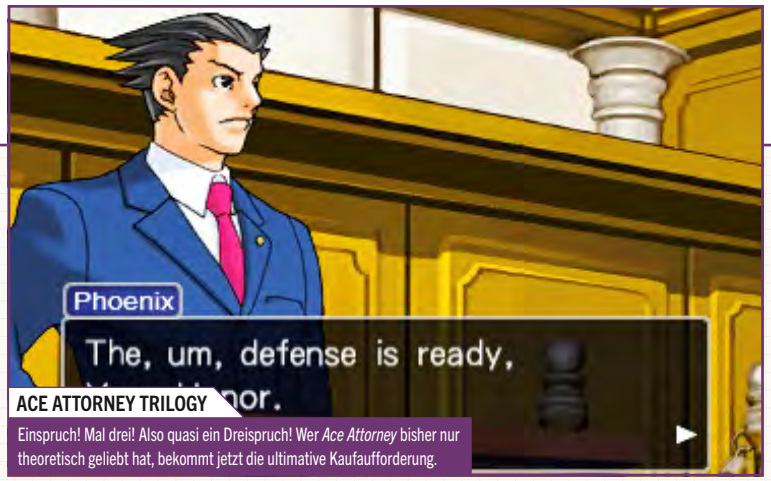


TETRIS ULTIMATE

Egal ob Game Boy, GBA oder eben mittlerweile (New) 3DS: Ohne eine Version von *Tetris* ist ein Nintendo-Handheld einfach nicht komplett! *Tetris Ultimate* ist ein ordentlicher Puzzle-Ableger.

RUNE FACTORY 4

Chattur'gha! Ulyaoth! Xel'lotath! Wie, das sind nicht die Runen, um die es geht? Das hier ist viel mehr ein großartiges 3DS-Rollenspiel? Na gut, das nehmen wir natürlich auch gerne mit!



ACE ATTORNEY TRILOGY

Einspruch! Mal drei! Also quasi ein Dreispruch! Wer *Ace Attorney* bisher nur theoretisch geliebt hat, bekommt jetzt die ultimative Kaufaufforderung.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

NEU Lufia: The Legend Returns
Test (01/15): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

NEU Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 81%
Wer hätte das gedacht? Der wackere Toad hat sich doch tatsächlich an *Smash* vorbeigestohlen. Stark!

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Ban. Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
5	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
8	NINTENDO LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80%
9	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER SMASH BROS.
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
Super Smash Bros. und *Mario Kart 8* sind immer noch eure Favoriten. Sind ja auch klasse Spiele!

2	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
5	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
6	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
7	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	SKYLANDERS: TRAP TEAM	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
10	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 SUPER SMASH BROS.
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
Keine neuen Spiele für Wii U diesen Monat? Na ja, dann spielen wir eben weiter *Smash*.

2	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
3	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	HYRULE WARRIORS	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
6	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
8	SKYLANDERS: TRAP TEAM	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
9	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	PIKMIN 3	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (3DS)

1 POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Und auch im Januar hat sich bei den Verkaufscharts nicht viel verändert.

2	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
7	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
8	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
9	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Die Ruhe vor dem New-3DS-Sturm ist auch hier zu spüren.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
5	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
7	THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Entwickler: Grezzo/Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/15
Spielspaß: 92%
Bei der 3DS-Umsetzung haben sich die Entwickler richtig ins Zeug gelegt!

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
4	PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH	Entwickler: Atlus Hersteller: Atlus	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 88%
5	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	FANTASY LIFE	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
9	THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
10	KIRBY: TRIPLE DELUXE	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 19. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das *Zelda*-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE.
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ☐ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
- ☐ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
- ☐ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
- ☐ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Super Mario Galaxy 2 bleibt während seiner gesamten Laufzeit immer schön frisch, ohne euch vom Start weg mit zu vielen Fähigkeiten oder Aufgaben zu überfordern.

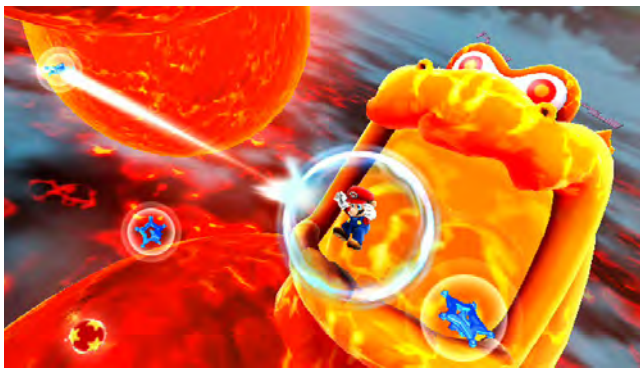
Hurra, Yoshi ist wieder da! Der drollige Dino weiß abermals gekonnt seine Klebezunge einzusetzen und spachtelt damit Gegner und Puzzles gleichermaßen weg.

SUPER MARIO GALAXY 2

Wii U Nintendo feiert den Stapellauf des Wii-Modus mit einer absoluten Jump&Run-Legende!

Es ist ein typischer Morgen im Schwammerl-Land: die Sonne scheint, die Berge haben ein Gesicht, Pilze in Partystimmung laufen durch die Botanik, Prinzessin Peach lädt Mario zu einem Stück Kuchen ein und wird prompt von Bowser entführt, damit die royale Dame in Zukunft nur noch für ihn leckere Sachen backt. Drei kleine Details sind allerdings ungewöhnlich. Erstens: Bowser hat ganz schön an Größe und Gewicht zugelegt – da schaut selbst Godzilla doof aus der Wäsche. Zweitens: König Echse hat offenbar eingesehen, dass seine Burgen weder klempner- noch ausbruchsicher sind und versteckt sich und die entführte Prinzessin deswegen kurzerhand im Zentrum der Galaxis. Und drittens: Der Anlass der Tee-und-Kuchen-Party ist das große Sternenfest – und zu Marios großem Glück sind deswegen gerade die knuffigen Luma anwesend. Die putzigen Sternchen helfen unserem Chefklempner auf seiner fantastischen Rettungs-Rundreise durch insgesamt 49 Hüpfspiel-Planetenlevels, indem sie Mario eines ihrer Raumschiffe zur Verfügung stellen. Das gute Stück sieht nicht nur seiner eigenen Rübe zum Verwechseln ähnlich, es dient inmitten der Oberwelt-Übersichtskarte auch als jederzeit frei begehbare Schaltzentrale auf Marios interplanetarischer Mission – hier warten wertvolle Tipps und nützliche Bonusgegenstände auf euch. Überhaupt ist der gesamte Spaß- und Spannungsbogen (typisch Nintendo) wieder einmal perfekt! Das Spiel steuert sich wie ein Traum, Marios Sprint- und Sprungmanöver sind hervorragend auf Wiimote plus Nunchuk verteilt und die verschiedenen Power-ups und Werkzeuge, die unser Klempner auf seiner Reise in die Finger bekommt, tauchen im idealen Rhythmus auf. Immer dann, wenn ihr euer aktuelles Aktionsrepertoire gemeistert habt, drückt euch das Spiel etwas Neues zum Ausprobieren in die Hände! Die beste dieser *Galaxy*-Neuerungen ist Yoshi – der possierliche Reitsaurier erweitert Marios Bewegungsbandbreite deutlich und bringt frischen Wind ins Spiel. Ziemlich clever designt ist außerdem der Sammelreiz in *Galaxy 2*. Hier bereiten euch gleich zwei Währungssysteme gute Laune; Münzen bescheren euch Lebensenergie und Extraleben, Sternenteile könnt ihr gegen Power-ups und geheime Galaxien eintauschen – oder per Wiimote auf eure Gegner abfeuern, um diese zu betäuben. Die echten Stars an Marios Sternenhimmel sind aber die Levels selbst – diese großen und kleinen Diorama-Hüpfspielplaneten versprühen dermaßen viel Charme und Kreativität, dass man gar nicht von Level zu Level eilen möchte, sondern die thematisch herrlich runden Kreationen bis in die letzte Ecke erforschen will. **Benjamin Kegel**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	22. Januar 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	9



Des Klempners Reise durch die Galaxis ist kein Weltraum-Spaziergang – ihn und euch erwarten einige ebenso clevere wie charmante und fordernde Bosskämpfe.

Mario tut alles, um sich die Sternenteile unten links im Screenshot zu packen – dabei könntet ihr sie auch ganz bequem mit dem Wiimote-Sensor einsammeln.

Die ersten beiden *Primes* stammen noch vom Gamecube und waren damit ursprünglich in 4:3 aufgelöst. In der *Triolgy* gibt's 16:9 – leider nicht für das HUD.

Die *Prime*-Handlung umspannt alle drei Parts der Trilogie – spannende neue und geliebte alte *Metroid*-Feinde inklusive.

METROID PRIME TRILOGY

Wii U Eigentlich hatten wir uns ja für Anfang 2015 die Ankündigung eines neuen *Metroids* erhofft – aber mit Samus unternehmen wir auch gern einen Retro-Trip!

Okay, Zeit für ein paar Zahlen! Die *Metroid Prime Trilogy* besteht aus den Gamecube-Spielen *Metroid Prime* und *Metroid Prime 2: Echoes* sowie dem Wii-Titel *Metroid Prime 3: Corruption*. Wie ihr als leidenschaftliche Leser deutscher Nintendo-Printmedien vielleicht wisst, sitzt hier in Fürth mit zwei N-ZONE- und zwei Ex-big.N/Wii-Magazin-Redakteuren aktuell eines der erfahrensten Nintendo-Journalistenteams in der Geschichte unserer Gamer-Nation zusammen an einem Tisch. Wir haben für euch daher sämtliche Wertungen der letzten 13 Jahre (!) aus beiden Heften ausgebuddelt – also N-ZONE und das ehemalige big.N/Wii-Magazin. Die Urteile lauteten: *Metroid Prime 1*: 94 % (N-ZONE) und 97 % (big.N); *Metroid Prime 2*: 94 % (N-ZONE) und 94 % (big.N); *Metroid Prime 3*: 94 % (N-ZONE) und 92 % (Wii-Magazin); und schließlich noch die Erstveröffentlichung der *Metroid Prime Trilogy* für die Wii im Jahr 2009, die bei beiden Magazinen mit jeweils 95 % wegkam. Macht eine Durchschnittswertung von schlanken 94 % – und das über einen Zeitraum von unglaublichen sieben Jahren hinweg. Kurzum: Die *Metroid Prime Trilogy* ist eine der besten Videospiel-Sammlungen in der Geschichte Nintendos – wir könnten an dieser Stelle also eigentlich unser Review abbrechen und Feierabend machen. Aber das wäre ja langweilig …

Eine super Missile!

Stattdessen möchten wir an dieser Stelle lieber *Metroid Prime 1* huldigen! Was die Retro Studios damals mit dem Neustart der Reihe rund um die Action-Adventure-Legende Samus Aran auf die Beine gestellt haben, war ein digitaler Quantensprung. Eine der wichtigsten Spieleserien aus dem Hause Nintendo derart gekonnt vom 2D- ins 3D-Zeitalter zu führen, ist schon eine bemerkenswerte Leistung – das aber als allerersten Titel überhaupt in der eigenen Geschichte als Spielentwickler zu schaffen, verdient allerhöchstes Lob und Respekt! Wer die Klassiker *Super Metroid*, *Fusion* und *Zero Mission* kennt, wird überrascht sein, wie hervorragend diese einzigartige Mischung aus Forschen und Action auch in Samus' erstem dreidimensionalen Einsatz greift. Grafisch ist die *Trilogy* zwar deutlich gealtert (Gründerzeit-Polygone sind eben keine zeitlosen 16-Bit-Sprites), dafür fesseln Präsentation, Levelgestaltung und der extrem spannende und abwechslungsreiche Einsatz von Samus' Waffen und Werkzeugen. Weil die – typisch *Metroid* eben – mit dem laufenden Spielfortschritt immer umfangreicher und damit komplexer werden, zeigt sich auch die *Prime*-Serie immer anspruchsvoller mit jedem Meter, der tiefer hinein in die faszinierenden Alien-Welten führt. Das System greift einfach – und zwar über alle drei Teile hinweg. Beim Thema Leidenschaft kann man das nicht im gleichen Umfang sagen: Genial sind alle Mitglieder der Trilogie, man merkt aber schon, dass in *Metroid Prime 1* das meiste Feuer drinsteckt. Auch die Laufarbeit fällt oft etwas umfangreicher aus als unbedingt nötig – aber drauf gepfiffen: Das hier sind eine Legende und zwei Meisterwerke für 20 Euro!

Benjamin Kegel

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Retro Studios
Termin:	29. Januar 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	10

Der Autor dieser Zeilen kam im Original-*Prime 1* eine halbe Stunde lang nicht über das Auswahlmenü (!) hinaus – die Musik war bereits da einfach viel zu gut zum Wegdrücken!

Der weiße Pfeil auf dem Fass macht klar: Die Richtung, in die ihr abgefeuert werdet, könnt ihr nicht beeinflussen. Fassarten gibt es mehrere im Spiel.

Es ist allgemein bekannt, dass die Wii bei der Hardware-Power nicht zu den stärksten Geräten gehört. Trotzdem sieht *Returns* an vielen Stellen echt prima aus.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Wii U Die Affen sind zurück! Erneut. Nachdem Donkey und Diddy vor fünf Jahren ihr Comeback feierten, wird es nun auch auf dem Konsolennachfolger Zeit für ein Re-Revival.

Man könnte fast meinen, dass der eshop-Bereich in dieser Ausgabe nur aus Neuauflagen und Retro-Veteranen besteht. Von dem DLC für *Hyrule Warriors* sowie *Citizens of Earth* mal abgesehen, hat jedes auf diesen Seiten getestete Spiel früher oder später schon mal die Gaming-Landschaft gesehen. Nachdem Nintendo nun endlich auch die Archive der Wii-Klassiker geöffnet hat, erscheinen innerhalb von wenigen Wochen gleich mehrere Superhits, die vor einigen Jahren Top-Wertungen einfuhren. Super Mario und Samus Aran kamen auf den vorherigen Seiten ja bereits gut weg, nun sind Donkey Kong und seine Affen-Crew an der Reihe.

Gib dem Affen Zucker

Der Titel von *Donkey Kong Country Returns* ist dabei von Anfang an Programm: Anstatt das neue Abenteuer von Donkey Kong irgendwie auf die nächste Gameplay-Ebene zu hieven, wie man es vor vielen Jahren mit *Donkey Kong 64* getan hat, entschied sich der von Nintendo beauftragte Entwickler Retro Studios für einen Schritt nach hinten: Mit Returns stand die Absicht im Raum, das Spielgefühl der legendären *Donkey Kong Country*-Trilogie in die Gegenwart zu holen. Trotz seiner 3D-Grafik wird *Returns* also in der klassischen Sidescroll-Perspektive dargestellt und das Affen-Duo muss vom linken Startpunkt aus das Ziel am rechten Levelende erreichen. Alles zwischen diesen beiden Punkten erinnert dabei sehr stark an die früheren Teile auf dem SNES: Es gibt Kanonenfässer, gelbe Bananen zum Einsammeln und Donkeys patentierte Vorwärtsrolle, mit der störendes Gegnerpack vom Bildschirm geputzt wird. Auch heute noch ist sehr auffällig, wie schnell das Spiel den Schwierigkeitsgrad aufdreht – bereits in der zweiten Welt gibt es Stellen, welche ungeübte Zocker sehr fordern und deutlich machen, dass *Donkey Kong Country Returns* viel vom Spieler verlangt. Die niedrig angesetzte Lebensenergie von nur jeweils zwei Herzen pro Affe und jede Menge Abgründe, in die man hinabstürzen kann, tun ihr Übriges. Dem hervorragenden Leveldesign und der sehr präzisen Steuerung ist es jedoch zu verdanken, dass in den meisten Fällen ihr selbst für euer Versagen die Verantwortung tragt und die Schuld nicht auf das Spiel schieben könnt. Technisch ist *Returns* in Würde gealtert, einen Direktvergleich mit dem Nachfolger *Tropical Freeze* sollte man jedoch nicht anstellen. Schade ist zudem, dass die Schüttel-Steuerung der Wiimote beibehalten wurde – so ziemlich der einzig gerechtfertigte Vorwurf, dem man diesem Spiel machen kann. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Retro Studios
Termin:	22. Januar 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	9

Eine hervorzuhebende und wichtige Neuerung ist der verbesserte Zwei-Spieler-Modus: Hier darf ein weiterer Mitspieler gleichzeitig ran und Diddy bzw. Donkey steuern. Auf dem SNES durfte im Koop immer nur jeweils ein Spieler seinen Affen steuern.

Als Jüngling hat Link standardmäßig zwar nur eine kurze Reichweite, dafür kann er sich mithilfe des Gesichts der grimmigen Gottheit verwandeln und dick austeilen.

Auf der neuen Abenteuerkarte habt ihr nur eine begrenzte Anzahl an Schlachten lang Zeit, um die Welt vor dem Untergang zu retten. Ansonsten geht's von vorne los.

HYRULE WARRIORS MAJORA'S MASK DLC

Wii U Dank dem dritten DLC herrscht Weltuntergangsstimmung in Hyrule.

Nach einer kurzen Winterpause melden sich Nintendo und Omega Force nun mit dem dritten DLC zu *Hyrule Warriors* zurück und auch der bietet euch viele Stunden zusätzlichen Spielspaß zum fairen Preis. Diesmal dreht sich alles um *Majora's Mask* und eine dazu passende neue Abenteuerkarte, die an Termina angelehnt ist. Wie in *Majora's Mask* habt ihr eine Zeitbegrenzung, um die Welt vor dem Untergang zu retten. Nach jeder ausgeübten Schlacht zählt der Countdown runter und bei null wird euer Fortschritt auf der Abenteuerkarte wieder auf Anfang gesetzt. Allerdings behaltet ihr alle freigespielten Belohnungen, Items und so weiter. Nur wenn ihr den versteckten Oberbösewicht findet und besiegt, hat der Spuk ein Ende. Für frischen Wind sorgen außerdem wieder mal neue Missionstypen wie ein Rubinwettstreit, in dem ihr schneller Rubine sammeln müsst als eure KI-Gegner. Obendrein erhaltet ihr mit Tingle und dem jungen Link Zugriff auf zwei neue Kämpfer und könnt Lana, Shiek und Impa mit jeweils einem neuen Kostüm einkleiden. Klasse Paket!

Viktor Eippert

Genre:	Action
Entwickler:	Omega Force
Termin:	29. Januar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

AFTERBURNER 2

3DS Mit über einem Jahr Verspätung trifft der Düsenjet nun endlich bei uns ein.

Remakes von Klassikern, ob nun als komplette Neuauflage oder nur mit einer leichten Garfik-Aufbesserung, können leicht in die Hose gehen, denn schon kleinste Fehlentscheidungen sorgen für viel Häme seitens der Fans. Das 3DS-Remake von *Afterburner 2* kann sich hier auf der sicheren Seite wähnen, denn es lag in den erfahren Händen von M2, die schon *Contra* und *Gradius* prima aufpoliert haben. Das flotte und effektüberladene Gameplay wurde also ohne Einbußen auf Nintendos Handheld portiert. Vor allem der 3D-Effekt ist den Machern exzellent gelungen und stellt ein Musterbeispiel dar, wie man dieses optische Gimmick vom Nintendo 3DS sinnvoll nutzen kann. Bei all den vielen Kamikaze-Fliegern und Lenkraketen hat man nun wirklich den Eindruck, als würden sie euch direkt ins Gesicht fliegen. *Afterburner 2* mag an sich nicht das längste Spiel der Welt sein, aber dem Arcade-Prinzip kann man hier auch keinen Vorwurf machen. Hartgesottene Piloten versuchen sich im Anschluss am Special Mode.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Sega
Termin:	15. Januar 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Um den vielen Geschossen auszuweichen, die euch hier entgegenfliegen, braucht ihr schnelle Reflexe und eine ebenso gute Hand-Augen-Koordination.

Geschafft: Der erste Durchgang des Spiel ist geglückt. Nun lockt die Jagd nach dem Highscore sowie ein Spezialmodus, in dem es keine Continues gibt.

DEMON'S CREST

Wii U Die Teufelsaustreibung hat versagt: *Demon's Crest* ist auf der Wii U gelandet, lässt die Konkurrenz zu Stein erstarren und beansprucht sofort einen Platz weit oben in der Hitliste.

Schon mehrfach haben wir uns in vergangenen N-ZONE-Ausgaben darüber ausgelassen, wie jammerschade es doch ist, dass Capcom seiner Geheimtipp-Reihe rund um Gargoyle Firebrand nicht mehr viel Aufmerksamkeit schenkt. Umso besser, dass Nintendo euch jetzt per eShop die Gelegenheit gibt, *Demon's Crest* für das Super Nintendo nachzuholen. Die Grundformel des Spiels orientiert sich dabei sehr stark an den beiden Vorgängern für NES und Game Boy und kann am besten als eine Art gemeinsames Kind von *Mega Man* und *Ghouls 'n Ghosts* beschrieben werden. Euer echsenartiger Dämon namens Firebrand bewegt sich also in bester Sidescroll-Manier durch die morbiden, sehr düster gestalteten Levels. Dank seiner krallenbewehrten Füße sowie den Schwingen auf dem Rücken kann Firebrand zudem für einige Sekunden fliegen und sich an steilen Wänden festhalten. Dem Leveldesign kann hierdurch viel mehr Variation geboten werden, was *Demon's Crest* zu einem abwechslungsreichen Action-Adventure mit Jump&Run-Elementen macht. Capcom ging seinerzeit aber noch etwas weiter und verpasste *Demon's Crest* obendrein eine Oberwelt.

Dämonisch gut

Auf dieser (vielleicht etwas klein geratenen) Übersichtskarte dürft ihr euch nach jedem Level aussuchen, wohin es als Nächstes gehen soll. Je nach Spezialfähigkeit, die ihr besiegten Dämonen abnehmt, erhaltet ihr nach und nach neue oder verbesserte Angriffsfertigkeiten, die euch den Trip durch das verwüstete Land etwas erleichtern, oder ihr könnt anfangs unzugängliche Orte erreichen. Auch hier gibt es also mehr Anleihen zur hauseigenen *Mega Man*-Reihe als man zunächst vermuten würde. Sogar eine Stadt, in der ihr mit anderen Kreaturen ein Schwätzchen halten oder einkaufen könnt, dürft ihr zwischen den Stages aufsuchen und dort neue Kraft tanken. *Demon's Crest* kombiniert das sehr actionreiche Gameplay also gekonnt mit behutsam eingestreuten RPG-Elementen und kredenzt das Endergebnis zudem noch mit sehr guter Grafik und einer präzisen Steuerung. Mehr als genug Gründe also, um euch diesen Geheimtipp für die Wii U zu holen.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Capcom
Termin:	15. Januar 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Held Firebrand kann, je nach Gargoyle-Form, in der Luft fliegen oder andere Fertigkeiten einsetzen. Häufig müsst ihr abwägen, wo welche Gestalt mehr Sinn macht.

Jeweils einen Zaubertrank oder magischen Spruch könnt ihr käuflich erwerben. Shops wie diese lassen sich zwischen den Levels immer wieder aufsuchen.

Nathan ist nicht der einzige Vampirjäger, den es ins unheimliche Schloss verschlagen hat. Immer wieder trefft ihr auf weitere Charaktere wie etwa Hugh Baldwin.

Circle of the Moon lebt wie auch andere Titel der Reihe davon, dass ihr eigenständig auf Entdeckungsreise geht und dabei euren Helden immer weiter aufpowert.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Wii U Ein weiteres Mal müsst ihr einen Pflock durch eure verfluchte Wii U rammen.

Seit seiner Ersterscheinung hat sich *Castlevania* in seiner Ausrichtung immer wieder verändert und in Sachen Gameplay und Technik neue Wege eingeschlagen. Der bisher letzte große Schritt war die Auslagerung der Reihe an ein westliches Unternehmen, was gleichzeitig eine Annäherung an Action-Titel der Marke *God of War* war. Lediglich der 3DS-Ableger *Lords of Shadow – Mirror of Fate* wandelte vor knapp zwei Jahren auf den Spuren der berühmten Metroidvanias, die sich vor allem durch nonlineares Leveldesign und RPG-Inhalte auszeichnen. Genau in diese Richtung geht auch *Circle of the Moon*, welches 2001 für den Game Boy Advance erschien. Erneut liegt es in den Händen eines Vampirjägers – dieses Mal hört er auf den Namen Nathan Graves – Graf Dracula vom Antlitz dieser Welt zu tilgen. Die Story des Spiels hat glücklicherweise nicht zu viele Gemeinsamkeiten mit anderen Titeln der Reihe, sodass auch Neulinge schnell ins Spiel einsteigen können. Dafür, dass *Circle of the Moon* seinerzeit einer der Launch-Titel des GBA war, sieht es wirklich ziemlich gut aus und hat auch nicht mit störenden Glitches oder Bugs zu kämpfen. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action-Rollenspiel
Entwickler:	Konami
Termin:	29. Januar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

AXELAY

Wii U Nach *Afterburner 2* auf dem 3DS startet diesen Monat auch die Wii U durch.

Arcade-Shooter waren vor über zwei Dekaden der Motor der Videospiele. Mit jedem neuen Titel, der von Konami oder Namco in die Spielhallen gebracht wurde, konnte man sicher sein, ein technisches Kleinod vor seinen Augen zu haben. *Axelay* hatte zwar nicht die Ehre, sich zuerst in den Arcades beweisen zu dürfen, doch auch auf dem SNES gelang es Konami, für offene Münder zu sorgen. *Axelay* fühlte sich als Shooter auf horizontaler und vertikaler Ebene pudelwohl und machte hier von allen technischen Tricks und Spielereien des Super Nintendo Gebrauch, die man 1992 als pfiffiger Entwickler im Hinterstübchen parat hielt. Sehr schön ist dabei, dass Konami auch das Gameplay in seinem Grafikwahn nicht vergessen hat. Anders als so manch anderer Shooter gewährt euch *Axelay* pro Leveldurchgang drei verschiedene Schusswaffen, die ihr mit L und R durchschalten könnt. Bekommt ihr einen Treffer ab, verliert ihr lediglich nur eure aktuelle Waffe und nicht gleich das komplette Raumschiff, an dem sie befestigt war. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	15. Januar 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Axelay ist ein Sidescroll-Shooter, wie er im Buche steht: Technisch ganz oben mit dabei, sehr fordernd, äußert kurzweilig und zudem auch sehr ausbalanciert.

Was auf dem Screenshot nicht sonderlich spektakulär aussehen mag, kommt in Bewegung dafür doppelt so gut rüber. *Axelay* ist grafisch erste Sahne!

Mit dem richtigen Charakter in eurer Party könnt ihr weite Strecken auch per Auto zurücklegen. Wäre da nur nicht dieser dämliche Krake …

Neben den Attacken eurer Truppe könnt ihr in Kämpfen auch auf gefundene Items zurückgreifen, die Schaden verursachen oder die Gruppe heilen.

CITIZENS OF EARTH

WiiU/3DS Rundenbasierte Kämpfe in einer offenen Welt gegen Demonstranten und Keks-Junkies. Und das Ganze als Vizepräsident der Welt. Was kann da denn noch groß schiefgehen?

Echte Vizepräsidenten lassen kämpfen: Als zweitmächtigster Mann der Erde schickt ihr eure Party-Mitglieder für euch in den Kampf und erkundet nebenbei die offene Welt.

Schimpfen und meckern

Nach der Wahl ist vor dem Stress: In der Rolle des frisch gewählten, namenlosen Vizepräsidenten der Welt bewegt ihr euch in *Citizens of Earth* durch Städte und Landschaften. Die Grafik ist in knallbuntem Comic-Stil gehalten, Animationen sucht man großteils vergeblich. Begleitet werdet ihr stets von einer Truppe aus drei Bürgern, die ihr selbst auswählen dürft. Allerdings erst, nachdem ihr sie überredet habt, euch zu folgen. Dies geschieht meist durch Nebenquests, die oftmals darauf hinauslaufen, den jeweiligen Charakter an einem anderen Ort zu treffen oder ihm ein gewisses Item zu bringen. Ist euer Trupp dann bereit, könnt ihr ihn gegen vielerlei Gegner kämpfen lassen, die in der Welt umherstreunen. Die rundenbasierten Kämpfe erinnern dabei stark an das *Pokémon*-Prinzip: Jeder Charakter hat verschiedene Attacken, die Schaden zufügen oder eigene Teammitglieder heilen können. Die Namen der Fähigkeiten sind sehr kreativ gestaltet, so kann die Mutter des Vizepräsidenten beispielsweise den Gegner ausschimpfen und ihm damit Schaden zufügen oder derart herummeckern, dass dessen Verteidigung sinkt. In diesem Stile sind sämtliche Angriffe und Spezialfähigkeiten gestaltet, die Charaktervielfalt erstreckt sich vom dauergrinsenden Autohändler über den verrückten Verschwörungstheoretiker bis hin zur exzentrischen Katzenliebhaberin.

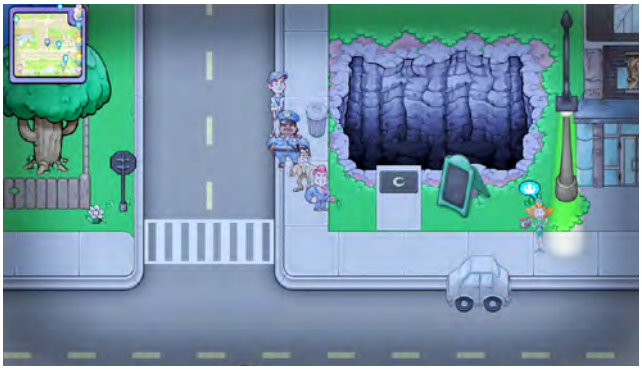
Große Welt mit Hindernissen

Die Welt ist groß und prinzipiell frei begehbar, manchmal versperren euch jedoch Personen oder Gegenstände den Weg und ihr müsst zuerst eine Möglichkeit finden, sie zu passieren. Beispielsweise durch eine Spezialfähigkeit, die jedes eurer Party-Mitglieder außerhalb der Kämpfe einsetzen kann. In den Städten könnt ihr beinahe sämtliche Häuser erkunden, während es in den ländlichen Regionen vor Gegnern nur so wimmelt. Die Ladezeiten, die man bei jedem Gebietswechsel (und dazu gehört auch das Betreten eines Hauses) abwarten muss, nerven jedoch schnell und bremsen den Entdeckertrieb. Auch die Kämpfe verlieren trotz der großen Vielfalt an Attacken und Gegnern schnell ihren Reiz, da man gefühlt alle zwanzig Sekunden angegriffen wird und so nur langsam vorankommt. Die Story ist umfangreich und bietet teilweise hervorragende Politsatire, die Gespräche sind stets witzig und vollständig vertont (nur auf englisch). Die Bildschirmtexte sind aber komplett übersetzt und das größtenteils auch mehr als ordentlich. Im Großen und Ganzen ist *Citizens of Earth* ein lustiges RPG, das durch seine Größe und Vielfalt einiges an Langzeitmotivation bietet, jedoch weder mit einem innovativen Kampfsystem noch mit besonderer Optik punktet. Spaß kann man in der Rolle des Vizepräsidenten aber auf jeden Fall haben, vor allem wenn dessen Mutter mit von der Partie ist.

Fabian Schäfer

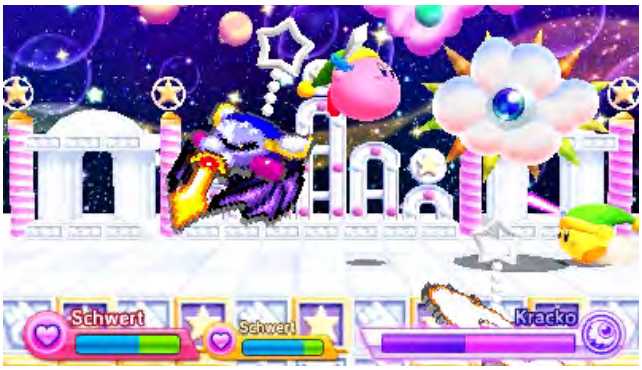
Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Eden Industries
Termin:	20. Januar 2015
Preis:	11,99 Euro
WERTUNG	7

Das Design der Gegner und Attacken ist zwar sehr einfallsreich und vielfältig, die Kämpfe nerven aber trotzdem recht schnell, da sie den Spielfluss behindern.



Da war doch gerade noch ein Coffee-Shop! Abseits der Haupthandlung gibt es in *Citizens of Earth* dutzende Nebenquests und Rätsel, die es zu lösen gilt.

Mit vier Kirbys in der Kampfarena kommt schon fast *Super Smash Bros.*-Atmosphäre auf. In Sachen Umfang und Komplexität bleibt die Kugel-Keilerei aber freilich zurück.



In der erweiterten Fassung von *Kirby Fighters* warten neue, exklusive Bosskämpfe auf euch. Diese spielen sich sehr ähnlich wie die Kämpfe im *Triple Deluxe*-Hauptspiel.

KIRBY FIGHTERS DELUXE

3DS Vier kugelige Kampfknödel sorgen mit Kuller-Karacho für Kalamitäten am Kampfplatz.

Neben wenig überraschender, aber bewährter Kirby-Hüpfspielkost hatte *Kirby: Triple Deluxe* mit *Kirby Fighters* noch einen zusätzlichen Spielmodus zu bieten. Darin gaben sich bis zu vier farbig unterschiedliche Kultknödel mithilfe der aus dem Hauptspiel bekannten Spezialfähigkeiten gegenseitig auf die Rübe – was nicht von ungefähr an die Duelle aus *Super Smash Bros.* erinnerte. Schließlich ist Hudson seit jeher an der Entwicklung der Nintendo-Prügeleien beteiligt. Die Deluxe-Variante erscheint nun einzeln im eShop und wartet mit einigen neuen Inhalten auf. So warten neue Arenen, zusätzliche verfügbare Spezialfähigkeiten und erweiterte Singleplayer-Inhalte auf euch. Besonders viel Spaß machen hierbei die Levels, in denen ihr im Team gegen bekannte Kirby-Bosse antretet. Das Herzstück ist aber nach wie vor der kompetititve Kampfmodus. Dieser spielt sich angesichts der Tatsache, dass es sich um einen reinen Bonus-Modus handelt, überraschend komplex, wenngleich er natürlich trotzdem nicht an *Smash Bros.* heranreicht. Trotzdem: Spaß macht's! **Lukas Schmid**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Hudson Soft
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

DEDEDE'S DRUM DASH DELUXE

3DS Er ist nicht dick, er hat nur schwere Knochen: König Dedede hüpft auf euren 3DS!

Knöpfchen im richtigen Moment drücken und den dicken Pinguin mit dem Steuerkreuz vor Hindernissen bewahren: Komplex spielt sich *Drum Dash Deluxe* definitiv nicht.

Und gleich noch einmal *Kirby: Triple Deluxe*. Wie auch bei *Kirby Fighters* handelte es sich bei *Dedede's Drum Dash* ursprünglich um einen zusätzlichen Spielmodus aus dem 3DS-Jump&Run, der nun in erweiterter Form noch einmal für den eShop aufgelegt wird. Allerdings ist der Download rund um den wohlproportionierten Königspinguin der wesentlich schwächere Part in diesem Dreamland-Duo. Eure Aufgabe ist es, in Gestalt von Dedede im Takt verschiedener Musikstücke über Trommeln bis zum Ende der Levels zu hüpfen. Wer in den richtigen Momenten – beim Aufkommen auf den Trommeln und am höchsten Punkt eines Sprunges – den A-Knopf drückt, baut Combos für besonders viele Punkte auf. Mit dem Steuerkreuz oder dem Circle Pad weicht ihr Hindernissen und Gegnern aus und sammelt die über die Stages verteilten Münzen ein. Das macht zwar Spaß, allerdings ist die Luft schon nach wenigen Minuten raus und auch die Highscore-Jagd motiviert nur sehr bedingt. Zusätzlich sind die erweiterten Inhalte im Vergleich zum Hauptspiel eher mager: So könnt ihr dem Protagonisten nun eine Auswahl von Masken aufs Gesicht pflanzen, zu einigen zusätzlichen Musikstücken durch neue Levels hüpfen und eure Erfolge in einem speziellen Wiederholungs-Modus noch einmal erleben. Für den doch ziemlich hohen Preis ist das zu wenig. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Hudson Soft
Termin:	13. Februar 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	5

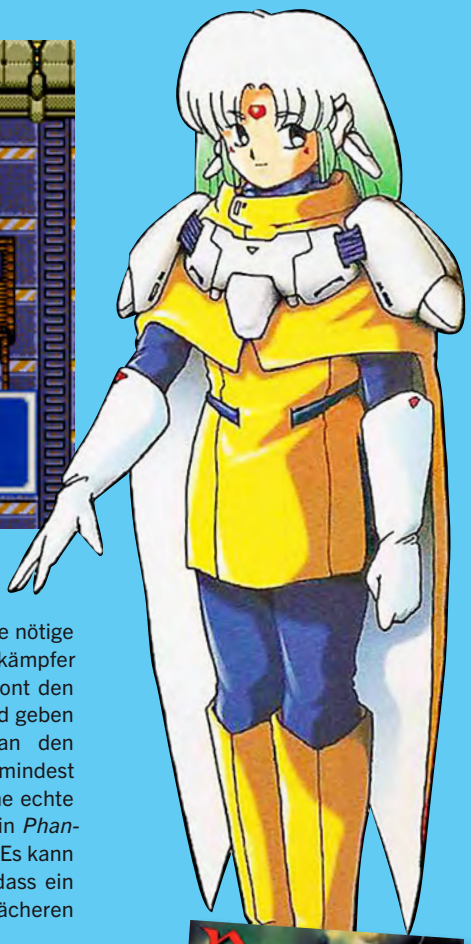
Nintendo macht Pause, Zeit für Sega: Im vierten Teil des großen Retro-RPG-Specials reisen wir in den Weltraum und stellen euch das beste Rollenspiel für das Mega Drive vor.

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass angesichts der Aussage des Einleitungssatzes gerade so manchem Leser der Kragen geplatzt ist. Denn wie beim damaligen Rivalen, dem Super Nintendo, hat Segas 16-Bit-Konsole durchaus mehrere Titel des Rollenspiel-Genres auf dem Konto, die einer Anschaffung würdig waren und nach wie vor sind. Seid also versichert, dass Titel wie *Soleil*, *The Story of Thor*, *Landstalker* oder *Shining Force* definitiv auf unserer Liste standen, sich aber dem meisterhaften *Phantasy Star 4: The End of the Millennium* unterwerfen mussten. Wie der Name bereits impliziert, konnte *Phantasy Star 4* schon bei seiner Erstveröffentlichung im Jahr 1993 auf ein erfolgreiches RPG-Trio zurückblicken, das 1987 seinen Anfang nahm – interessanterweise der gleiche Zeitraum, zu dem auch *Final Fantasy* durchstartete.

Phantasy Star 4 ist eines der Spiele, an dem sich viele Dungeon-Crawler der heutigen Zeit, vor allem im Hinsicht auf das Kampfsystem, sehr stark orientieren.

Zwischenszenen wie diese sind es, welche die Charaktere besonders gut in Szene setzen. Videosequenzen sollten erst mit dem Add-on Sega CD möglich sein.

Im Gegensatz zu Squaresofts frühen Vertretern der Reihe handelte es sich bei *Phantasy Star* um eine inhaltlich miteinander verwobene Serie, wobei jedes neue Spiel thematisch auf dem Vorgänger aufbaute. Zwar war es natürlich möglich, auch so der Hintergrundgeschichte zu folgen, doch die Anspielungen auf zahlreiche Orte und erwähnte Ereignisse erschlossen sich nur jenen, welche mit der Reihe schon länger vertraut waren.



Demi ist ein gutherziges Androiden-Mädchen, gehört aber trotz ihrer jungen Erscheinung zu den älteren Charakteren des gelungenen Cast.

Katastrophaler Plot

Egal ob ihr nun einen Blick auf das japanische Originalcover oder jenes der im Westen erschienenen Version werft (Näheres dazu im Kasten rechts unten), dürftet ihr nicht den Eindruck bekommen, dass es sich bei *Phantasy Star 4* um ein Science-Fiction-RPG handelt. Gekleidet in optisch dem Mittelalter nachempfundener Tracht, finden sich die Charaktere des Spiels auch in einer eher Fantasy-lastigen Welt wieder, von der nach einer lange zurückliegenden Katastrophe nicht viel mehr als karge Wüstenlandschaften übrig geblieben sind. Eine immer weiter zunehmende Bedrohung durch mutierte Kreaturen ruft im ganzen Land Monsterjäger auf den Plan, zu denen auch Chaz und seine Ausbilderin Alys gehören. Nach kurzer Zeit wird klar, dass hinter dem verstärkten Auftreten der Bestien mehr steckt als nur eine Laune der Natur, denn das gesamte Ökosystem des Planeten ist im Wandel – und das nicht zum Vorteil der auf ihm lebenden Menschheit. Schon bald führt die Spur zum dahintersteckenden Drahtzieher Zio, der beabsichtigt, die vor Millennien erbauten Biosphären-Kontrollen außer Kraft zu setzen. Und dies ist erst der Startschuss in ein Abenteuer, das euch quer durch ein ganzes Sonnensystem führen wird.

Macro-Kosmos

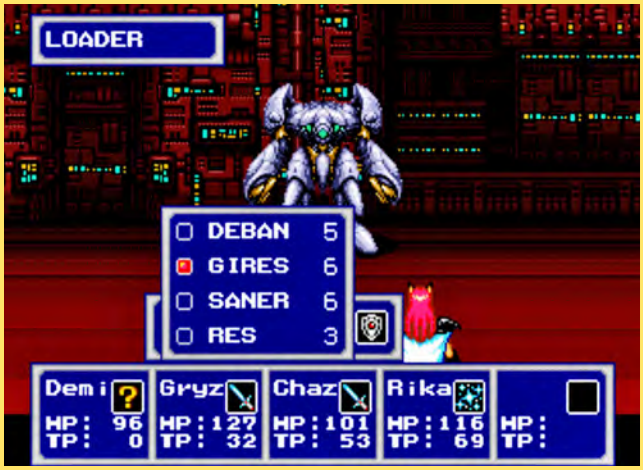
Auf dieser Reise werden natürlich weder Sightseeing betrieben noch Urlaubsfotos geschossen. Haufenweise Monster warten nur darauf, von eurer bis zu fünfköpfigen Truppe in handliche Erfahrungspunkte gekloppt zu werden. Pro Runde darf jeder Charakter eine Aktion durchführen, die seiner Rollenverteilung entspricht. Zauberer und Heiler sorgen für die nötige Rückendeckung, Nahkämpfer fangen an vorderster Front den meisten Schaden ab und geben diesen postwendend an den Absender zurück. So zumindest in der Theorie, denn eine echte Schlachtlinie könnt ihr in *Phantasy Star 4* nicht bilden. Es kann also immer passieren, dass ein Ausrutscher eure schwächeren

Schon relativ früh reist ihr mit Fahr- und Flugzeugen durchs Abenteuer und seid in der Lage, entfernte Orte schneller zu erreichen oder dicke Monster zu bekämpfen.

DIE OPTIK MACHT'S

Ein immer wieder auftauchendes Thema bei Videospiel-Diskussionen: Die Sache mit dem Packshot und was er über ein Spiel aussagt.

Weil es bei der Konsolen- und Computertechnik damals noch an den Kapazitäten mangelte, wie wir sie heute kennen, setzten die Hersteller bei ihrem Publikum ein ausgeprägtes Vorstellungsvermögen mit viel Fantasie fast schon voraus. Besonders dem Cover der Spieleverpackungen wurde sehr viel Aufmerksamkeit geschenkt, da schon hier ersichtlich wurde, in welchem Genre das Spiel denn angesiedelt ist. Auch in den 90ern sollte sich dies trotz verbesserter Hardware nicht ändern, auch wenn es sich viele Hersteller nicht nehmen ließen, das Cover ihres Titels dem Markt anzupassen. *Phantasy Star* stellt hier ein perfektes Beispiel in Hinsicht auf globales Marketing dar. Während auf der japanischen Originalpackung die künstlerische Gestaltung wesentlich näher am Inhalt des Spiels dran ist – inklusive der leicht androgynen Charakterzeichnung –, sieht es bei der westlichen Variante ganz anders aus. Dort entschied man sich für einen realistisch gehaltenen Look, der große Ähnlichkeiten mit *Dungeons & Dragons* oder anderer Fantasy im westlichen Stil aufweist. Selbst heute noch gibt es gerade bei japanischen Nischentiteln, die in Europa oder den USA auf den Markt kommen, viele Unterschiede beim Cover – sei es nun ein böse guckender Kirby auf dem amerikanischen Packshot oder ein verdeckter weiblicher Ausschnitt.



Gires? Deban? Ohne ausführliche Anleitung, in der sämtliche Fertigkeiten erklärt werden, bleibt euch nichts anderes übrig, als alle Talente einmal auszuprobieren.

***Phantasy Star 4* geht an vielen Stellen davon aus, dass ihr mit den Vorgängern vertraut sein, so zum Beispiel mit dem Verschwinden des Planeten Parma.**

Party-Mitglieder trifft und außer Gefecht setzt – ohne eine jederzeit bestmögliche Ausrüstung hauen euch die Monster in *Phantasy Star 4* also stets die Hucke voll. Damit euch die sehr häufigen Kämpfe langfristig nicht zur Last fallen, dürft ihr sogenannte Macros festlegen. Hier stellt ihr für jeden Charakter eures Teams eine Interaktion ein und speichert diese anschließend zusammen in einem der sieben verfügbaren Slots. Fortan könnt ihr mit nur einem Knopfdruck entscheiden, was eure Truppe in der nächsten Runde tun soll. Gerade bei schwierigen Bossgegnern mit strengen Verhaltensmustern, die ihr nach und nach herausfindet, leisten ausbalanciert eingestellte Macros gute Dienste, was *Phantasy Star 4* ein für damalige Verhältnisse motivierendes und forderndes Kampfsystem verleiht. Die Menüführung ist dabei allerdings sehr unübersichtlich ausgefallen. Weder sind die Gegenstände in eurem Inventar irgendwie logisch angeordnet

PHANTASY STAR: DAMALS UND HEUTE

Klassisch gestartet und dann in die weite Welt expandiert. *Phantasy* Star hat eine ereignisreiche Historie, quer über mehrere Konsolengenerationen verteilt.

Gerade, als *Phantasy Star* sich 1993 mit dem vierten Teil auf dem absoluten Höhepunkt befand, wurde es plötzlich ruhig um das RPG aus dem Hause Sega. Abgesehen von einem US- und Europa-Release des Spiels zwei Jahre später und einer Compilation aller vier Teile, die 1998 für den Sega Saturn herausgebracht wurde, herrschte bei *Phantasy Star* absolute Funkstille. Erst zur Jahrtausendwende entschied sich Sega, die Reihe auf der Dreamcast wiederzubeleben – mit ungeahnten Folgen. Der neueste Teil der Serie namens *Phantasy Star Online* machte sich die Internet-Fähigkeiten der neuen Dreamcast eindrucksvoll zunutze und hievte die Konsolen endgültig ins Online-Zeitalter. Auch wenn 2012 mit *Phantasy Star Online 2* eine Fortsetzung aus dem Boden gestampft wurde, gibt es selbst heute noch eine aktive Community des ersten Teils. Den großen Popularitäts-Boost, den *Phantasy Star* seinem Online-Auftritt verdankte, nutzte Sega auch gleich für die Gelegenheit, den ersten und zweiten Teil der alten RPG-Saga 2003 für die Playstation 2 neu aufzulegen. Hier gab man sich weitaus mehr Mühe als noch mit der ersten Collection wenige Jahre zuvor. Das Spielsystem wurde an vielen Stellen modernisiert, die Grafiken aufgefrischt und die Geschwindigkeit leicht erhöht. Offiziell sind von den anderen beiden Teilen nach wie vor Remakes angekündigt, doch es ist unwahrscheinlich, dass Sega hier in naher Zukunft mit neuen Infos rausrücken wird. Das bislang neueste Spiel der gesamten Serie stellt *Phantasy Star Nova* für die Playstation Vita dar, das im vergangenen November in Japan veröffentlicht wurde.

Der Reboot der Serie aus dem Jahr 2000, welcher sich den Online-Gefilden zuwandte, hat Spuren hinterlassen. Fast alle neuen Teile von *Phantasy Star* verfügen über eine Internet-Anbindung.

Zu Beginn hat es den Anschein, dass der finstere Zio hinter allem steckt, doch auch er dient einem höheren Übel. Auf eurer Reise werdet ihr die Wahrheit erfahren.

noch könnt ihr auf Anhieb festmachen, um was für Gegenstände es sich handelt. Die Übersetzer von *Phantasy Star 4* standen vor der Herausforderung, mit nur wenigen verfügbaren Buchstaben ganze Ausrüstungs-Items aus dem Japanischen zu konvertieren – in der Originalversion war dies mit einer Handvoll Kanji noch weitaus leichter. So wurde aus einem Laser Slasher kurzerhand ein Lasrslashr, ein Wasserzauber namens Water kürzte man mit Wat ab. Während diese Abkürzungen noch einen Sinn ergeben, sucht man ebendiesen bei dem Wort Res, hinter dem sich ein simpler Heilzauber verbirgt, vergeblich. Von diesen teils unüberwindbaren Schwierigkeiten mal abgesehen, ist die gesamte Übersetzungsarbeit von *Phantasy Star 4* aber recht gelungen, schafft sie es doch leicht, den Figuren während der Dialoge Leben und Charaktertiefe einzuhauchen. Die naiv-niedliche Androidin Demi, der stets cool agierende Rune mit seinen vielen Seitenhieben Richtung Hauptfigur Chaz oder der stets gut gelaunte Priester Raja, immer mit einem passenden Witz auf den Lippen: Die Charakterriege von *Phantasy Star 4* ist durch die Bank weg hochklassig besetzt.

Starke Geschichte

Hinzu kommt noch, dass wichtige Dialoge und Ereignisse in vielen Zwischensequenzen durch noch mehr Illustrationen im Manga-Stil ansprechend präsentiert werden. In grafischer Hinsicht ging der vierte Teil wieder mehr in die Richtung von *Phantasy Star 2*. Dem eigenen Team schaute man im Kampf wieder über die Schultern, auch das Erforschen der Dungeons, Städte und der Weltkarte orientierte sich stärker am zweiten Teil – ganz zu schweigen von der allgemein wieder eingeschlagenen Stilrichtung, die ebenfalls mehr an Teil 2 erinnert. *Phantasy Star 4* ist also durchaus ein würdiges Finale der Serie, auch wenn mit der Marke *Phantasy Star* selbst natürlich noch lange nicht Schluss war. Wer sich jedoch erneut auf ein episches Rollenspiel mit einer über mehrere Fortsetzungen ausgebauten Hintergrundgeschichte freute, wurde einige Jahre später auf Segas neuer Dreamcast eines Besseren belehrt. Mehr hierzu lest ihr im Extrakasten auf der linken Seite. An der Tatsache, dass *Phantasy Star 4* ganz klar zu den RPG-Kleinoden der vierten Konsolengeneration gehört, ändert dieser Umstand jedoch zum Glück wenig. ■ **Marco Cabibbo**

Bossgegner sollten nie auf die leichte Schulter genommen werden. Setzt ausschließlich eure besten Fertigkeiten ein.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Das Ende eines Millenniums, das Ende einer großartigen Rollenspiel-Reihe."

Ihr habt es in den bisherigen Ausgaben sicher schon festgestellt: Ich bin in meiner Kindheit und Jugend mit Nintendo groß geworden. Dank eines Freundes/Sega-Anhängers kam ich aber doch oft genug in den Genuss von so manchem Klassiker aus dem Hause von Nintendos großem Konkurrenten, wozu auch *Phantasy Star* gehörte. Es tat gut, der Reihe viele Jahre später einen genaueren Blick zu widmen, denn schon zur damaligen Zeit hatten Sonics Väter weitaus mehr drauf als nur Jump & Runs mit dem blauen Igel. In Sachen Charaktergestaltung war man vielen konkurrierenden Serien auf anderen Plattformen sogar längere Zeit überlegen. Anfängern macht es *Phantasy Star 4* durch seinen niedrigeren Schwierigkeitsgrad etwas leichter, sehr knifflig blieb das Rollenspiel aber trotzdem und erforderte durchaus Einarbeitungszeit, bis es langsam an Fahrt aufnahm. Dank der tollen Story lohnt es sich dennoch, schon mit früheren Titeln einzusteigen und das weitläufige Sternensystem Algo zu erforschen. Und, oh Junge, wie ich den Bass vom Master System liebe! Danke, Sega, für diesen Klassiker. Bitte schenkt der Reihe wieder mehr Aufmerksamkeit.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

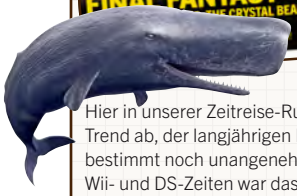
N-ZONE 03/2000

Aus *Twelve Tales: Conker 64* werde *Conker's Bad Fur Day* – so viel war in der kurzen News in der N-ZONE 03/2000 bekannt. Vom neuen, an Erwachsene gerichteten Stil des Spiels war hingegen noch keine Rede. Abseits dieser kleinen Anekdote präsentierte sich die Ausgabe als guter Durchschnitt mit nur wenigen Highlights, aber auch ohne wirkliche Spiele-Durchhänger. *ECW Hardcore Revolution* erfreute die Wrestling-Fans und ergatterte 86 Prozent. *Ridge Racer 64* knackte sogar die 90-Prozent-Marke. Die 85-Prozent-Wertung zu *Army Men: Sagre's Heroes* lässt sich angesichts der mageren Qualität des Titels heute hingegen nicht mehr wirklich erklären. Neben vielen weiteren Titeln im 60er- bis niedrigen 80er-Bereich stellte *PGA European Golf Tour* mit 48 Prozent die Enttäuschung des Monats dar – zumindest für die drei Spieler, die sich damals dafür interessiert hatten. Im Vorschau-Bereich gab's mit *Pokémon Gold/Silber* erstmals eine richtige, zweiseite Preview zu einem Game-Boy-Spiel zu bestaunen – ein Zeichen für die sich damals im vollen Gange befindliche *Pokémon*-Manie. Doch auch die kommenden N64-Meisterwerke wurden natürlich nicht außer Acht gelassen: Neben *The Legend Zelda: The Mask of Mujula* (ja, so hieß *Majora's Mask* während der Entwicklung einmal), *Starcraft 64* und dem damals noch für das N64 angekündigten *Resident Evil Zero* fanden sich hier noch erste Infos zu *Turok 3: The Shadow of Oblivion*.

AUSGABE 03/2005

Das alles bestimmende Thema in der N-ZONE 03/2005 war prominent am Cover platziert und sorgt bei Horror- und Action-Fans noch heute für eine wohlige Gänsehaut: *Resident Evil 4* stellte sich dem Import-Test und sahnte sagenhafte 95 Prozent ab. Wenig überraschend konnte mit dieser in der N-ZONE-Geschichte nur ausgesprochen selten vergebenen Traumwertung kein anderer Titel in dieser Ausgabe mithalten. Dabei befand sich das Capcom-Meisterwerk in qualitativ hochwertiger Gesellschaft: *Timesplitters: Future Perfect* ergatterte 87 Prozent im Singleplayer und 90 Prozent im Multiplayer, *Viewtiful Joe 2* kam auf eine runde 90 und *Mario Power Tennis* platzierte sich mit 89 Prozent Einzelspieler- und 92 Prozent Mehrspieler-Wertung im Olymp der Fun-Sportspiele. Doch damit war es noch nicht vorbei mit den Spielspaß-Knallern: *Donkey Kong: Jungle Beat* holte sich mit 88 Prozent ebenfalls den verdienten Hit ab und *Mario Party 6* erlangte eine Mehrspieler-Wertung von 87 Prozent – während es im Singleplayer wie für die Serie üblich etwas schwächelte. Mit *Donkey Kong: King of Swing* und *Metal Slug Advance* waren nur zwei GBA-Titel im Testbereich, beide übersprangen aber ebenfalls die magische 80er-Grenze. Hinzu kamen zwei DS-Import-Tests zu *Daigasso! Band Brothers* und *Intuition Stroke*. Beide Spiele ergatterten ebenfalls mittlere bis hohe 80er-Wertungen. Da blieb nicht viel Platz für Vorschauen. Mit *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Castlevania DS* (als *Dawn of Sorrow* veröffentlicht) und *Mario Kart DS* fanden sich aber auch hier echte Highlights. Über das letztendlich enttäuschende *Starfox Assault* verlieren wir hingegen an dieser Stelle so wenige Worte wie nur möglich.

AUSGABE 03/2010



Hier in unserer Zeitreise-Rubrik zeichnet sich ein Trend ab, der langjährigen Lesern unseres Hefts bestimmt noch unangenehm in Erinnerung ist: Zu Wii- und DS-Zeiten war das Heft zwar stets gespickt mit Tests für beide Plattformen, dabei handelte es sich aber großteils um lieblos produzierte Billigware, die nur dafür gedacht war, schnelles Geld in die Taschen der Publisher zu spülen. Auch wenn die Hit-Dichte in Ausgabe 03/2010 überschaubar war, stellte das Heft eine schöne Ausnahme von der Regel dar: Müll à la *Barbies schönstes Reitabenteuer mit Kätzchen und unserem ersten Baby auf unserer kleinen Farm* gab es diesmal abseits des Kids&Casual-Bereiches nicht. Stattdessen gab es Tests zu Spielen wie *Silent Hill: Shattered Memories* (81 Prozent), *Sonic & Sega All-Stars Racing* (87 Prozent im Multiplayer), *Endless Ocean 2: der Ruf des Meeres* (75 Prozent) oder *Super Monkey Ball: Step & Roll* (83 Prozent). Das Test-Highlight befand sich im WiiWare-Bereich, hörte auf den Namen *Mega Man 10* und ergatterte neun von zehn Punkten. Im Vorschau-Bereich erfreuten *Red Steel 2* und *Prince of Persia: Die vergessene Zeit* Action-Liebhaber, während sich Rätsel-Freunde über Artikel zu zwei kommenden *Professor Layton*-Titeln und etliche Hintergrundberichte zur Serie freuten. Damals ebenso heiß erwartet: *Pokémon Heartgold & Soulsilver*. Das heimliche Highlight stellte aber das atmosphärische DS-Gruselabenteuer *Dementium 2* dar.

NINTENDO WIRD 125
EINE ERFOLGSGESCHICHTE

TEIL 5: DIE SCHÖNSTEN NINTENDO-MOMENTE UNSERER LESER

Zwischen den Anfängen mit Hanafuda-Karten und aktuell der Wii U und dem 3DS liegen stolze 125 Jahre Nintendo-Firmengeschichte. Im fünften und finalen Teil unserer Reihe zum Jubiläum kommt ihr zu Wort – wir lauschen euren Highlights aus 125 Jahren Nintendo!

Irgendwann haben wir aufgehört zu zählen. Also die Mails, Briefe, Postkarten und sonstigen Zusendungen, die wir von euch anlässlich unseres Nintendo-Gewinnspiels bekommen haben. Ihr wart aufgefordert, uns im Rahmen unseres Jubiläumsgewinnspiels eure schönsten Nintendo-Momente auf kreative Art und Weise zu verraten, und seid diesem Ruf hundertfach nachgekommen. Während wir euch die Namen der Gewinner erst in der nächsten Ausgabe verraten, teilen wir an dieser Stelle einige der schönsten und berührendsten Einsendungen mit euch und sagen allen, die mitgemacht haben: Danke, ihr seid die besten Leser, die man sich nur vorstellen kann! **Lukas Schmid**

JONAS THÜMLER

Den einen, besten Nintendo-Moment gibt es für mich nicht, da gibt es einfach zu viele. Einer davon: Vor Kurzem bin ich mit meiner Klasse auf Klassenfahrt nach Südtirol gefahren – 16 Stunden im Bus! Wir alle hatten unsere DS-Geräte dabei und haben *Mario Kart DS* gespielt, bis unsere Akkus alle waren. Das hat einfach übelst Spaß gemacht. Generell finde ich es faszinierend, wie mich einfach beinahe jedes Nintendo-Spiel in seinen Bann zieht. Zudem stellt sich beim Auspacken einer neuen Nintendo-Konsole stets ein wohliges Kribbeln ein. Wie gesagt: Zu viele Momente, um sie aufzuzählen! Ich gratuliere Nintendo zum 125. Jubiläum!

GIAN MARCO CAFLISCH

Mein bester Nintendo-Moment liegt noch nicht allzu lange zurück – und zwar, als ich mit elf Jahren das erste Mal *The Legend of Zelda: A Link to the Past* gespielt habe. Vorher habe ich zwar Nintendo-Titel gespielt, war aber lediglich Gelegenheitszocker. Nun bin ich Fan aus Überzeugung :-) Meine größte Nintendo-Überraschung war hingegen das *Majora's Mask*-Remake. Ich hoffe, in dieser Ausgabe schon den Test lesen zu dürfen :-)

ROBERT & JAMIE-DARRELL NICKEL

Anlässlich von Nintendos 125. Geburtstag melden mein Sohn und ich uns zu Wort, um unseren liebsten Nintendo-Moment mit der Welt zu teilen: In den 90ern war das Club-Nintendo-Magazin mein monatliches Highlight, aus dem ich alles über die neuesten Spiele erfuhr. Mein vier Jahre alter Sohn liebt Mario ebenso wie ich und guckt euer Heft mit ebensolcher Begeisterung an wie ich damals die Club Nintendo. Ebenso wie mein Vater mit mir damals spiele ich mit meinem Sohnemann auch heute noch auf dem SNES. Diese Momente mit meiner Familie, in denen wir die Abenteuer aus meiner Kindheit teilen, sind für uns die schönsten Nintendo-Momente.

FLORIAN PÄTHE

Mein bester Nintendo-Moment war, als ich am 08. Januar 2015 am *Monster Hunter 4: Ultimate*-Community-Event teilnehmen konnte. Bei solch einem Event im Nintendo Headquarter dabei zu sein, das Spiel schon vor allen anderen zu spielen und dabei noch Satoru Shibata, Kaname Fujioka und Ryozo Tsujimoto zu treffen, war einfach das Größte! Um das Ganze entsprechend zu würdigen, habe ich ein kleines humoristisches Gedicht geschrieben.

Kurz vor Weihnachten erreicht uns die frohe Kunde
Nintendo ruft zur Jagd nach Frankfurt – „Waidmanns Heil!"
Kommt herbei all ihr Jäger, nehmet Teil
Augenblicke später ist es schon in aller Munde.

Den Jagdschein erworben, ehe es zu spät
Im neuen Jahr schnappen wir unser Jagdgerät
Die Vorfreude steigt und steigt, es ist nicht mehr weit
08. Januar, Frankfurt Niederrad, wir sind bereit.

Bald schon erreichen wir die Jagdgefilde über den Dächern der Stadt
Es geht los, heute heißt Tanzia Hafen Frankfurt Niederrad
Shibata-san holt sich einen Kaffee, wir daneben, ein Traum
Es ist voll, doch für uns tapferen Recken ist noch Raum.

Zur Eröffnung scheint die Spannung greifbar in der Gruppe
Kaname und Ryozo stärken die Moral der Truppe
„Let the hunt begin", rufen die Großmeister aller Jäger
Ein jeder frohlockt, der ihn seinen Kameraden nennt, den Jagdhornträger.

Den Besten der tapferen Jäger ist eine Belohnung versprochen
Sieger ist, wer zuerst Tetsucabras Stoßzahn gebrochen
Ein Kunstwerk aus der Feder von Kaname, dem kreativen Kopf
Sechs Jäger werfen ihr ganzes Können in den Topf.

Am Ende gewinnt ruhmreich Ryozos Gilde,
doch Kaname stimmt seine Jagdgenossen milde
Die Trophäen sind prächtig, doch der faire Jäger kennt keinen Neid
Zum Schluss ein letztes Portrait, voller Heiterkeit.

LEANDER IHME

Mein liebster Nintendo-Moment? Da schießen mir Tausende Dinge durch den Kopf. Heute, mit knapp 15 Jahren, stelle ich fest, dass mich Nintendo schon mein halbes Leben begleitet. Ein Ereignis hat sich allerdings besonders eingebrannt – mein siebter Geburtstag, als ich meinen ersten eigenen Nintendo-Handheld in den Händen halten durfte:

Da liege ich nun im Bett und kann vor lauter Aufregung auf den kommenden Tag nicht einschlafen. Mir wird heiß. „Hoffentlich ist es der DS, lass es bitte den DS sein. Das, was ich mir so sehr wünsche!", schreit die Stimme in meinem Kopf immer wieder. Ich wälze mich von einer Seite des Bettes zur anderen, es braucht lange, bis ich meine Ruhe finde und einschlafe. Als ich morgens um sieben Uhr geweckt werde, ziehe ich mir stürmisch die Klamotten an und renne runter in die Küche. Dort wartet meine Familie bereits auf mich und singt „Hoch soll er leben!". Während ich meine Corn Flakes hektisch in mich hineinschaufle, fragt mich meine Mutter mit fröhlicher Miene: Du wartest bestimmt schon auf deine Geschenke, oder? Tja, dieses Jahr gibt es leider keine für dich." Sie wartet kurz, bevor sie sagt: „Nur ein Scherz, sie sind im Wohnzimmer versteckt!" Als ich dorthin düse und ein relativ großes und ein vergleichsweise kleines Paket finde, fliegen die Geschenkpapier-Fetzen nur so. Schließlich halte ich den Inhalt des kleinen Geschenks in Händen: *Animal Crossing: Wild World*! Ich war schon zuvor ein riesiger Fan des Spiels und habe es oft heimlich auf dem DS meines Bruders gespielt, ohne zu speichern. Daraufhin musste er sich immer mit Resets herumärgern, ohne zu ahnen, warum. Mit dem Spiel vor mir wird mir klar, was sich im größeren Paket befinden muss: „Ein DS Lite!", brülle ich und falle meinem großen Bruder überglücklich in die Arme. „Jetzt können wir endlich zusammen spielen!", ruft er. Den Freudentränen nahe, falle ich auch meiner Mutter in die Arme und bedanke mich. „Jetzt aber ab in die Schule mit dir!", lacht sie. Dort denke ich den ganzen Schultag lang nur an meinen DS und *Animal Crossing*. Nach gefühlten 100 Stunden klingelt endlich die letzte Schulglocke. Ich renne nach Hause, sprinte nach oben in mein Zimmer und starte das Spiel …

ERIK BECKER

Mein liebster Nintendo-Moment war, als ich meinen DS Lite bekam. Ich hatte zuvor einen GBA, aber leider keiner meiner Freunde. Beim DS war das zum Glück anders! Wir verbrachten oft lange Spielabende, etwa mit dem Mehrspieler-Modus von *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Inzwischen habe ich einen 3DS XL und zudem eine Wii. Meine liebsten Reihen sind *Zelda*, *Metroid* und *Monster Hunter*. Aber nichts geht über *Zelda*!

STEFAN HUBERTUS

Für mich ist die Dauerhaftigkeit erstaunlich, mit der mich Nintendo-Spiele und ihre Systeme auch heute noch begeistern. Als Kind habe ich voller Freude am eigenen Game Boy und am SNES meines Bruders gespielt. Erst sehr viel später habe ich mir einen DS Lite zugelegt und war sofort wieder gefangen von Nintendos grandiosen Titeln. Vor etwa drei Jahren wollte ich dann wissen, ob es nostalgische Verklärung war oder mir die SNES-Spiele auch heute noch gefallen würden. Inzwischen habe ich eine sehr große Sammlung von etwa 130 Spielen aufgebaut und immer noch sehr viel Spaß damit, sie zu spielen. Mein Nintendo-Moment ist diese Erkenntnis: Nintendo-Konsolen und die Spiele dafür sind einfach zeitlos gut!

LUCAS STEINBACHER

Leider bin ich kein lyrisches Ass, dennoch will ich erzählen, wie ich dazu kam, *Super Mario 64* als mein Lieblingsspiel auszuwählen:

Ein winziger Zocker, gerade mal vier,
(heute ist er 15, und schreibt diese Zeilen hier)

hat in diesem zierlichen Alter bereits, wer hätt's ihm zugetraut,
die Strategie von Bowser in seinem Luftschloss durchschaut,

und gekonnt, Eltern und Schwester staunen,
(durch die Mengen ging bereits ein Raunen)

Bowser, der ohne Chance war zu entkommen,
und ihm mit einem letzten Wurf alle Chancen auf den Sieg genommen!

Voll Grazie, anmutig gar,
berührt er die Bombe, und ich war der Star!

Doch was ich hier beschrieb, muss ich gesteh'n,
war nur ein Moment, denn es gab im Spiel noch so viel mehr zu sehn!

Die verwinkelten Gassen in diesem riesigen Schloss,
wie ich das alles liebte, vor allem die Kurse im Obergeschoss.

Doch was ich euch auch alles berichte,
ich weiß, bei diesem Spiel hat jeder seine eigene Geschichte.

ELISA GOMER

Vor 16 Jahren, kurz vor meinem sechsten Geburtstag, spielte ich mit meiner Freundin Verstecken und entdeckte dabei unter dem Bett meiner Eltern einen großen Karton. Darin lag eine N64-Konsole! Ohne genau zu wissen, was das eigentlich ist, fragte ich meine Eltern danach und bekam zu hören, dass es sich um ein Geschenk für einen Bekannten handeln würde. In Wahrheit bekam ich ein paar Wochen später zu meinem Geburtstag genau dieses Paket als Geschenk überreicht. Ich freute mich natürlich riesig – hatte aber kein Spiel zum Spielen! Nach tagelangem Warten fuhr mein Vater mit mir in einen Elektronikladen und kaufte mir *Super Mario 64* und *Mario Kart 64*. Ich spielte so viel, dass meine Eltern mich regelmäßig ans Essen und Trinken erinnern mussten ;-) Als schließlich der Gamecube erschien, hatte ich bereits genug zusammengespart, um ihn mir kaufen zu können. Ich holte mir das *Mario Kart: Double Dash!!*-Paket samt der *The Legend of Zelda: Collector's Edition*. Seitdem und bis heute bin ich verrückt nach *Zelda* – und das *Majora's Mask*-Remake kann ich kaum noch erwarten!

EDELGARD REINDL

Zwei Nintendo-Erlebnisse werde ich nie vergessen:
Das erste ist zu Weihnachten 2006 angesiedelt, als gerade *Animal Corssing: Wild World* erschienen war. Jeder außer mir hatte es bereits und ich wünschte es mir zu Weihnachten, um mit den anderen mitspielen zu können. An diesem Tag wurde meine Begeisterung für *Animal Crossing* geweckt, die Reihe hat mich fortan durch einen großen Teil meiner Kindheit begleitet und ich habe viele, viele Stunden mit ihr verbracht :-). Mein zweites Erlebnis war der Moment, als ihr meine selbst gezeichneten Bilder in der N-ZONE abgedruckt habt. Das hat mich so wahnsinnig glücklich gemacht! Ihr habt danach sogar noch ein zweites Mal Zeichnungen von mir abgedruckt, was mich erneut total gefreut hat!

ALRIK & FENJA GÖTZ

Unser liebster Nintendo-Moment ist immer dann, wenn wir – Geschwister – zu zweit Nintendo-Spiele spielen können. Deshalb freuen wir uns schon riesig auf *Yoshi's Woolly World* und das neue *Kirby* für Wii U. Bis dahin vertreiben wir uns mit unseren selbst gebastelten Kostümen die Zeit ;-)

DÉSIRÉE KÖSTER

Meine schönsten Nintendo-Momente hatte und habe ich mit dem 3DS XL. Von allen Nintendo-Konsolen, die ich je hatte, gefällt er mir am besten. Mein Lieblingsspiel ist *Animal Crossing: New Leaf*. Ich spiele es seit dem Release jeden Tag. Während der sehr aktiven Onlinezeit des Spiels habe ich viele nette Leute kennengelernt und neue Freundschaften geknüpft. An warmen Sommerabenden habe ich auf dem Balkon gesessen, bin durch Städte gestreift, habe Fische und Insekten gefangen und mit Freunden die Insel besucht. Für mich waren das mit Abstand die schönsten Videospielmomente. Aber auch *Pokémon* finde ich total Klasse. Momentan kämpfe und tausche ich mit Freunden sowie Menschen aus der ganzen Welt und vervollständige meinen Pokédex in den neuen Editionen.

TOBIAS GÖRGES

Im Jahre 1993 bin ich das erste Mal mit Big N in Kontakt getreten. Damals schenkte mir ein Bekannter meiner Eltern sein NES, da er auf das modernere SNES umsteigen wollte.

Meine Spieleauswahl beschränkte sich allerdings lediglich auf ein 3in1-Modul. Ich war voll motiviert, aber nie gut genug, um im darin enthaltenen *Super Mario Bros.* bis zum Endboss Bowser vorzudringen. Erst 6 Jahre später gelangte ich in den Besitz eines SNES. Stundenlang spielten meine Freunde und ich *Super Mario Kart*, schrien uns an und vertrugen uns anschließend wieder. *Secret of Mana* verdanke ich, dass ich mich kaum noch an was aus meiner Kindheit erinnere, aber dafür gut leveln kann. Nachdem ich anschließend jahrelang auf Konkurrenz-Konsolen spielte, kam der Moment, wo ich wieder etwas Fröhliches zocken wollte, wo es sich nicht primär um Gewaltdarstellung dreht. Also griff ich zur Nintendo Wii! Als dann 2011 auf der E3 die Wii U vorgestellt wurde, habe ich erst gar nicht verstanden, dass sie ein Nachfolger sein sollte – ich ging zuerst von einem neuen Gamepad für die Wii aus, nicht mehr als einem Gadget also. Als ich mich etwas näher damit befasste, war ich aber begeistert und schon bald stand sie bei mir im Wohnzimmer … und stand dann aufgrund fehlender Software noch ein wenig länger herum. Inzwischen bin ich aber bestens bedient und habe schon so einige Tage lachend, fröhlich, schwitzend und auch wutentbrannt vor meiner Wii U gesessen.

MARIAN FISCHER

Weihnachten 2002: Ein Kindheitstraum geht in Erfüllung – mit fünf Jahren bekomme ich einen Game Boy Advance geschenkt. Die beiden Spiele *Mario Kart: Super Circuit* und *Super Mario World: Super Mario Advance 2* liegen ebenfalls mit unter dem Weihnachtsbaum. Das war der Beginn einer bis heute dauernden „Freundschaft". Nun sind schon mehr als zwölf Jahre vergangen und mein Game Boy funktioniert noch immer wie am ersten Tag.

ANDREAS NEUDECKER

Wir kannten weder *Melee* noch *Brawl* noch träumten wir von dir auf der Wii U,
nein, *Super Smash Bros. 64*, alles, was wir besaßen, warst nur du!

Deine Konkurrenten hießen *Mario Party*, *Mario Kart* und *Perfect Dark,*
doch keiner war so gut wie du, keiner war so stark.

Aus Sekunden wurden Stunden; aus Stunden Tausende Runden,
wir spielten gebannt, sind gerannt, haben kaum noch ausgespannt,

wir haben gestoppt, Tränen abgewischt und Wunder verbunden,
dann eine neue Stage genannt, Charakter eingespannt und sind wieder aufeinander losgerannt.

Bei uns kämpften Donkey Kong gegen Ness, Pikachu gegen Link und Yoshi gegen Mario,
wer, bitte schön, sind Ike und Pit, Sheik und Shulk, und Olimar und Wario?

Wir flogen über Sector Z und den tiefsten Kongo, über die Donut Ebene bis ins Schloss Hyrule,
forderten die 64 Bit, überlasteten die Analogsticks und erhitzten das Modul.

Durch lauter Kampf, unsere Hände kurz vorm Krampf, ohne zu trinken und ohne einen Bissen,
stundenlang einfach nur *Super Smash Bros. 64* – Mensch, das werde ich wirklich vermissen!

Es braucht keine Spitzengrafik, massenhaft Blut und möglichst viel Gewalt,
keinen Online-Modus, ein DVD-Laufwerk, und ganz realistischen Asphalt.

Was können Ego-Shooter, Online-Rollenspiele und witzige Indies mir geben,
was ich nicht schon durfte auf dem guten alten N64 erleben?

Super Smash Bros. 64 überzeugte voll und ganz,
ein Spiel für Freunde, mit ganz viel Glanz!

So widme ich dir, *Super Smash Bros.*, diese kleine Hommage,
du bist für mich die mit Abstand beste Nintendo-Collage!!!

MORITZ LINDNER

Ich weiß noch damals, als ich bei meinem Opa war. Er zeigte mir eine Spielekonsole, das NES, und sagte, dass es mich interessieren könne. Wir hatten nur das Original *Super Mario Bros.* und ich habe es begeistert gespielt. Nach unendlichen Game-over-Screens hatte ich die erste Welt geschafft. Ich rannte schnell zu meinem Opa und erzählte ihm, dass ich das Spiel durchgespielt hätte. Er lachte und erklärte mir, dass es nach der ersten Welt weitergeht. Ich saß mit offenem Mund da und war entsetzt. Jetzt, viele Jahre später, habe ich das (komplette) Spiel natürlich schon viele Male durchgespielt und mir macht es immer noch Spaß.

JONAS GÖTZ

In meiner Familie gab es in der letzten Zeit einige schwere Schicksalsschläge, bezüglich derer ich an dieser Stelle nicht zu sehr ins Detail gehen möchte. Jedenfalls ist es tatsächlich so, dass mir Videospiele so etwas wie Trost spenden. Ich denke dabei mit großer Freude an die Momente zurück, als ich noch klein war und ich Samstagabend gemeinsam mit meinem Vater auf der Couch gesessen habe. Er hat Gamecube gespielt und ich habe ihm dabei zugesehen. Diese Erinnerung, auch wenn sie banal erscheinen mag, ist mein ganz persönlicher, größter Nintendo-Moment.

VINZENZ ZANDER

Ich glaube, mein Nintendo 3DS ist wohl der einzige, der auf den Gipfel des höchsten Berges Deutschlands zu Fuß hinaufgetragen wurde: Im Juli 2012 wanderte er gemeinsam mit mir von Garmisch-Partenkirchen aus bis auf die Spitze der Zugspitze! Da ich ihn unbedingt mitnehmen wollte, bestand meine Mutter jedoch darauf, dass ich ihn zu meinem restlichen Gepäck in den Rucksack dazugebe. Obwohl mein Rucksack schon sehr schwer war, wollte ich einfach trotzdem nicht auf meinen Nintendo 3DS verzichten. Jawohl, so weit kann Fanliebe – in diesem Fall im wahrsten Sinne des Wortes – gehen ;-)

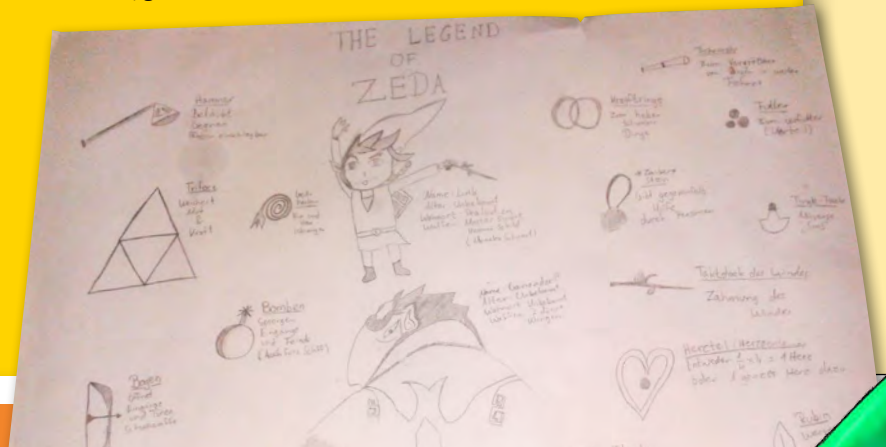
CHRISTOPH N.

Mein liebster Nintendo-Moment war der Moment, als ich meine erste Konsole bekam, und zwar den SNES. Ja, ich bin mit dem SNES in die Nintendo-Welt eingestiegen und war damals sehr von der Wunderkonsole begeistert. Es war das Jahr 2002 und es handelte sich um ein Geschenk meines Vaters. Mittlerweile bin ich älter (und hoffentlich weiser) geworden und habe alle möglichen Nintendo-Konsolen zu Hause stehen. Aber auch der graue SNES-Kult-Kasten läuft immer noch einwandfrei und ist im Einsatz: Ich spiele nach wie vor *Super Mario World* und andere Klassiker. Mein Lieblingsspiel für das SNES ist definitiv *Super Mario Kart*. Es ist echt schwer, macht aber auch 2015 noch Spaß – vor allem zu zweit – und bietet eine echte Herausforderung. Nach diesen Ausführungen möchte ich meinen Brief vor allem dazu nutzen, Nintendo einfach mal „Danke!“ zu sagen; für die hervorragenden Spiele und Konsolen und dafür, dass man sich auf die Qualität ihrer Produkte stets verlassen kann. Danke zudem auch der N-ZONE für das tolle Magazin! Ich freue mich auf das Nintendo-Spielejahr 2015!

FILL OLIVER BENN

Ich erzähle euch nicht nur von einem, sondern gleich von zwei meiner schönsten Momente: Der erste ist vor etwa anderthalb Jahren angesiedelt. Jeder Nintendo-Fan kennt das unglaublich schöne Gefühl, wenn man sich seine erste eigene Nintendo-Konsole kauft – egal, ob es sich um ältere Zocker rund um das SNES oder um junge Fans wie mich und die Wii U handelt. Am Releasetag der Wii U war es für mich also so weit: Ich war etwa 30 Minuten vor Ladenöffnung schon vor Ort. Sobald die Rollläden nach oben fuhren, rannte ich sofort zu den Konsolen und schnappte mir die erstbeste Wii U, die ich zu fassen bekam. Halb gehend, halb laufend begab ich mich anschließend gemeinsam mit meinem Vater zur Kasse und bezahlte mit meinem mühsam ersparten Taschengeld die Konsole. Das Gefühl, seine erste eigene Konsole von Nintendo gekauft zu haben und nun zu besitzen, war einfach nur super.

Mein zweiter liebster Nintendo-Moment fand etwa fünf Monate nach dem ersten statt. Wobei, „Moment“ ist eigentlich das falsche Wort dafür. Es handelt sich mehr um ein durchgängiges Gefühl, das bis heute andauert. Ich hatte die in den ersten Monaten verfügbaren Konsolen-Highlights rauf- und runtergespielt und viel Spaß, wartete aber sehnsüchtig auf ein ganz besonderes Spiel: Die Rede ist von *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, einem meiner liebsten Spiele aller Zeiten. Die *Zelda*-Abenteuer auf Wii und DS sind toll, aber die offene Seewelt von *The Wind Waker* ist einfach nur atemberaubend. Schon beim ersten Starten des Spiels überkam mich diese ganz besondere Gänsehaut, die der Titel noch heute bei mir auslöst. Grandios, was Nintendo mit dem Abenteuer geleistet hat! Ein ähnliches Gefühl überkam mich erst wieder mit *Hyrule Warriors*, genau dasselbe war es aber nicht.



STEVEN WIEJA

Meinen Beitrag zu eurer Suche nach den schönsten Nintendo-Momenten möchte ich euch anhand einer kleinen Geschichte übermitteln: Es gibt zwei Momente aus meiner Zeit als Gamer, die ich meine prägendsten Nintendo-Erfahrungen nennen würde. Es begann damals während meiner frühen Kindheit, als ich in den Welten von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask* Abenteuer erlebte. Dies waren neben *Super Mario 64* meine ersten Spiele und meine ersten Titel, die ich mit wohligen Erinnerungen in Verbindung bringe. Es war sehr lustig, als Mensch, der gerade erst das Lesen lernte, den Anfang von *Ocarina of Time* zu spielen. Die Komplettlösung zum Spiel benutzte ich mehr oder weniger wie ein Bilderbuch. Bis ich irgendwann kapierte, was ich überhaupt zu tun hatte, bin ich ewig lange auf der Ebene von Hyrule herumgerannt. Sobald die virtuelle Nacht hereinbrach, drückte ich den Controller einem guten Freund in die Hand, da ich mit den Skeletten einfach nicht klarkam. Dieses Gefühl, diese Mischung aus Spaß und kompletter Ahnungslosigkeit ist somit mein liebster Moment aus dieser Zeit. Das zweite Erlebnis, das ich mit euch teilen möchte, ist der Release der Wii. Ich habe über die Konsole und den anstehenden Europa-Start alles in eurer Zeitschrift gelesen. Ich hatte damals Geld angespart und kaufte mir am Releasetag eine Wii. Ich musste sie extra in einer anderen Stadt vorbestellen und abholen, da sie sonst überall schon ausverkauft war! Neben dem beiliegenden *Wii Sports* wanderten *Wii Play* mit der zweiten Wii-Fernbedienung, ein weiteres Nunchuck und *The Legend of Zelda: Twilight Princess* mit in den Einkaufswagen. *Twilight Princess* spielte ich anschließend am darauffolgenden Wochenende komplett durch! Mein besonderer Moment war jedoch ein anderer: Der nämlich, als ich nach meinem Kauf im Auto saß und meine Errungenschaften in Händen hielt. Meine Mutter meinte damals, ich würde über beide Ohren strahlen. Diese Erinnerung wird mir wohl für immer im Gedächtnis bleiben.

ALEXANDER GANZ

Ich hatte sehr viele tolle Nintendo-Momente. Einer davon ist jener, dass ich es geschafft habe, in der *Game and Watch Gallery* im Spiel „Fire“ 9.999 Punkte zu erreichen. Das Spiel hatte mir mein Vater bei einer Geschäftsreise aus den USA mitgebracht, als ich acht Jahre alt war. „Manhole“ und „Fire“ waren meine Lieblingsspiele, da es hier auf ein schnelles Reaktionsvermögen ankommt. Bei „Manhole“ hatte ich schon sehr schnell 9.999 Punkte, aber das war mir zu einfach, da man hierfür nur zwei Knöpfe und ein wenig Taktgefühl benötigt. „Fire“ habe ich immer wieder mal gespielt, bis ich es 2012 endlich geschafft habe, die maximale Punktzahl zu erreichen. Highscores zu knacken oder schwierige Levels zu bestehen waren für mich aber generell immer besondere Nintendo-Momente, die mir heutzutage leider immer öfter fehlen. Zu guter Letzt möchte ich auch noch ein Lob an euer Magazin aussprechen, das ich seit 1998 lese. Ich finde es toll, wie es sich seitdem entwickelt hat, und vor allem, dass im Kern seine „Persönlichkeit“ stets erhalten geblieben ist.

FREDERIC HOLZ

Für mich als wahren *Zelda*-Fan hat mein liebster Nintendo-Moment natürlich mit dieser Spielereihe zu tun. Der größte Moment fand für mich am 28. Mai 2013 statt. Vielleicht wird einigen *Zelda*-Fans dieses Datum bekannt vorkommen. Ich spreche vom „The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses“-Konzert in Berlin. Der Abend im Tempodrom war unvergesslich. Die bekannten Melodien aus all den beliebten Spielen des *Zelda*-Universums live performt erleben zu dürfen war die größte Freude, die mir als Nintendo-Anhänger zuteilwerden konnte.

Am 19. April 2015 werde ich in Düsseldorf beim „The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses – Master Quest“-Konzert erneut dabei sein – und wünsche allen, die ebenfalls dabei sein werden, schon vorab einen wunderbaren Abend im *Zelda*-Universum.

eventim.de
JASON MICHAEL PAUL
TEMPODROM
Mockernstraße 10
10963 Berlin
Crosslight Global Ent, Nintendo present:
THE LEGEND OF ZELDA
Symphony of the Goddesses
Block 27
Manege
Reihe Platz
1 2
EUR 97,00
Dienstag
28.Mai.13
20:00 Uhr
Nintendo
2805
2805

TOBIAS KOEHLER

PATRICK OTTERBACH

Mein größter Nintendo-Moment war der, als ich zu meinem fünften Geburtstag meinen silbernen Game Boy Advance SP bekommen habe. Ich war hellauf begeistert, dass ich endlich meine eigene Konsole hatte und nun nicht mehr auf dem alten Game Boy meines Vaters spielen musste. Seitdem musste das gute Ding schon so einiges durchmachen, etwa eine ungeplante Rolle als Hunde-Kauknochen und einen freien Fall die Stiegen hinab. Trotzdem ist er nach wie vor vollkommen funktionsfähig und trägt nur oberflächliche Narben seiner zahllosen Kämpfe. Er ist auch noch immer in Benutzung und ich bin stolz darauf, ihn seit satten elf Jahren mein Eigen nennen zu dürfen.

UWE MOLNAR

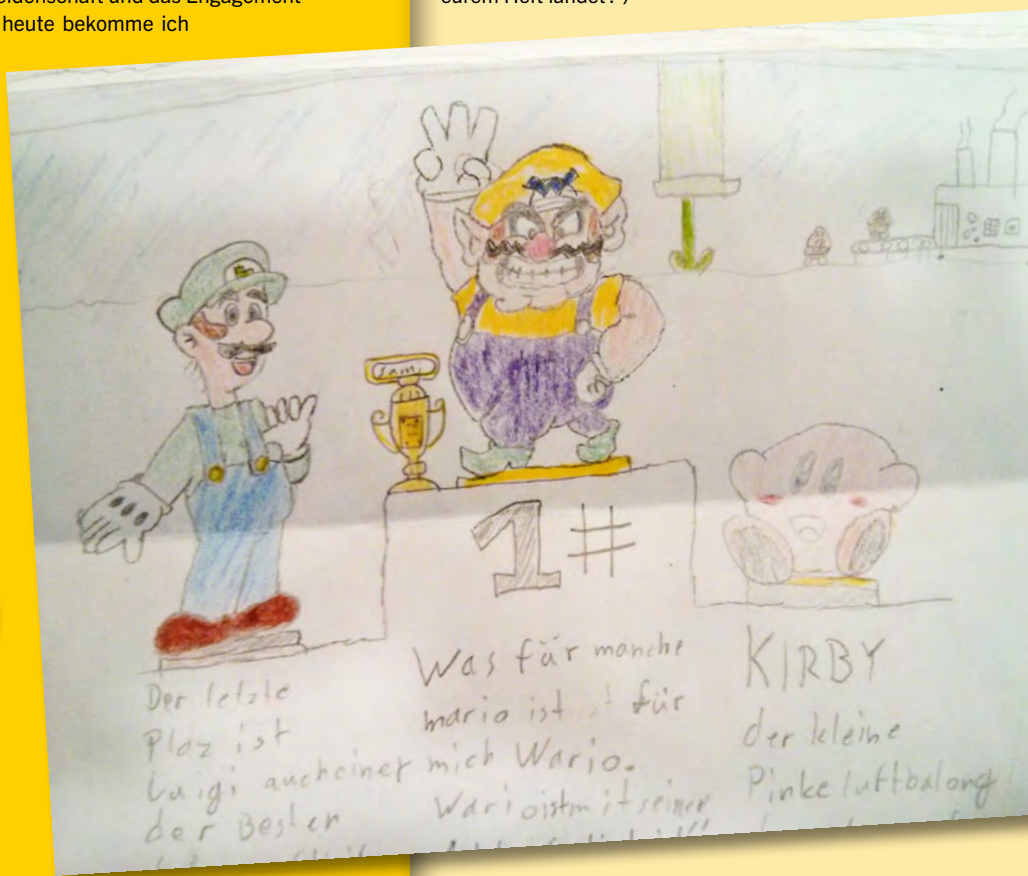
Man schrieb das Jahr 1999. Ich war 13 Jahre alt, meine größten Sorgen waren damals Hausaufgaben und zu wenig Taschengeld für Videospiele. Mein Game Boy hatte schon lange kein neues Futter mehr, mein Betteln nach einem N64 wurde von meinen Eltern gekonnt ignoriert und in meiner Klasse waren nur noch Playstation und PC „cool“. Also musste ich mir was einfallen lassen. Eine gute Möglichkeit waren natürlich die Anzock-Stationen in Kaufhäusern, was aber natürlich nicht dasselbe war wie eine eigene Konsole. Bei meinen Ausflügen in die Kaufhäuser fielen mir aber auch Videospiel-Zeitschriften in die Hände, und ein seltsames Wort auf den Covers stach hervor: *Pokémon*. Ich informierte mich über das damals noch junge Phänomen – und war schon bald so infiziert, dass ich jeden neuen News-Schnipsel regelrecht aufsog. Allein: Als die Spiele im Oktober 1999 erschienen, konnte ich sie mir mit meinem mickrigen Taschengeld nicht leisten. So setzte ich meine Hoffnungen auf Weihnachten. Die Spiele-Stationen im Kaufhaus mied ich in diesen Fall, denn ich wollte mir meine Vorfreude auf die Abenteuer nicht vermiesen. Aus lauter Verzweiflung, dass meine Eltern mir die Spiele eventuell nicht schenken würden, begann ich, ab Anfang November nach ihnen in unserem Haus zu suchen – zunächst erfolglos. Dann jedoch entdeckte ich zwischen zwei Schuhkartons einen Spieleberater zu *Pokémon Blau* & *Rot* – was das bedeutete, war klar! Umso eifriger suchte ich weiter, doch die Spiele blieben versteckt und bis heute weiß ich nicht, wo sie sich befunden hatten. Die Tage vergingen mit Flegmon-artiger Langsamkeit. Niemals zuvor und niemals danach dauerte der Advent für mich so lange wie 1999. An Heiligabend sah ich sie dann sofort: zwei kleine, quadratische Pakete unter dem Weihnachtsbaum. Was ich sonst noch bekommen hatte, weiß ich rückblickend nicht mehr, es war angesichts von *Pokémon* auch völlig egal. Noch musste ich das Essen und das Singen der Weihnachtslieder ertragen, dann war es so weit: Ich riss das Papier ab und hielt die beiden *Pokémon*-Editionen in Händen. Noch unter dem Baum fing ich an zu spielen. Die restlichen Feiertage waren Tage der seligen Zockerei. Ich wurde älter und diese extreme Begeisterung für Spiele konnte ich irgendwann nicht mehr empfinden; die Erinnerung daran ist aber in mir verankert und untrennbar mit der Weihnachtszeit verbunden – ein Gefühl, wie es sonst nur Kinder erleben können. Ich hoffe, dass der ein oder andere sich teilweise in meinem 13-jährigen Ich wiederfindet.

ANDREAS HAMMERL

Meinen liebsten Nintendo-Moment stellen meine Besuche in der N-ZONE-Redaktion im März 2006 und November 2006 dar. Damals wurde mir die Ehre zuteil, mich mit den Redakteuren auszutauschen, Verbesserungen am Magazin vorzubringen und zum Jahresende noch vor Launch der Wii die ersten Titel anzuspielen beziehungsweise sogar an der Komplettlösung zu *The Legend of Zelda: Twilight Princess* mitzuwirken. Meine Leidenschaft und das Engagement für Nintendo wurden optimal belohnt. Noch heute bekomme ich eine Gänsehaut, wenn ich an diese Tage zurückdenke. Übrigens macht Christoph Kraus ein wirklich leckeres Chili Con Carne! Einfach unvergesslich und ein Moment, den sich nur sehr wenige andere Fans mit mir teilen durften!

SAMI ELSAYED

Ich freue mich, dass es dieser Brief bis zu euch geschafft hat. Mein liebster Nintendo-Moment manifestiert sich in den Figuren Wario, Kirby und Luigi, von denen ich euch ein Bild geschickt habe. Ich würde mich sehr freuen, wenn mein Brief in eurem Heft landet :-)



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

FUNDORTE DER MASKEN

Verzweifelt auf der Suche nach einer der stilvollen Gesichtsbedeckungen? Wir schaffen Abhilfe!

Von Lukas Schmid

FEEN-MASKE

Bringt der großen Fee in Unruh-Stadt nach eurer Deku-Rückverwandlung die kleine Fee ein weiteres Mal vorbei.

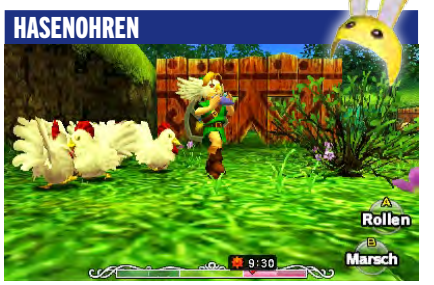
KA-BUMM-MASKE

Rettet um Mitternacht des ersten Tages die alte Frau in Nord-Unruh-Stadt vor dem Dieb, indem ihr ihn mit dem Schwert trefft.

BREMER MASKE

Redet nachts mit dem Musikanten Guru-Guru am Waschplatz im Zentrum von Unruh-Stadt.

HASENOHREN

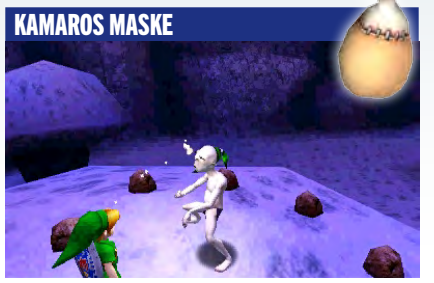


Begebt euch am ersten oder zweiten Tag auf die Romani-Ranch (der Fels vor dem Eingang lässt sich mit einem Pulverfass wegsprengen). Sammelt auf der Hühnerfarm mithilfe der Bremer Maske alle Küken ein und redet mit dem Hühner-Hirten.

MASKE DER DÜFTE

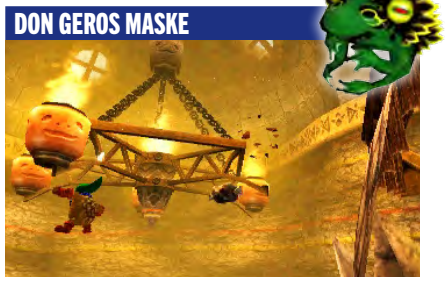
Absolviert, nachdem ihr die Deku-Prinzessin zu ihrem Vater zurückgebracht habt, das Rennen gegen den Butler des Königs in der Höhle links vor dem Palast.

KAMAROS MASKE



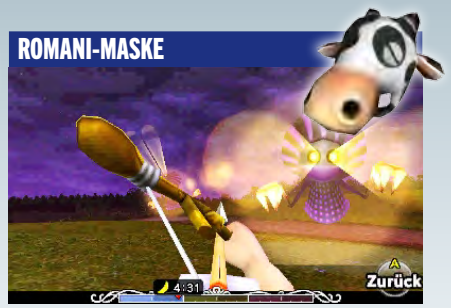
Spielt, nachdem die Uhr Mitternacht geschlagen hat, dem Tänzer auf einem der Steinpilze im Schneegebiet auf der Ebene von Termina das Lied der Befreiung vor.

DON GEROS MASKE



Zündet, während das Land noch eingefroren ist, in der Bergsiedlung alle Fackeln an. Holt dann mit eurer Goronen-Rollattacke das große Stück Fleisch aus dem sich nun drehenden Kronleuchter. Hebt es auf und bringt es anschließend dem durchgefrorenen Goronen in der Nähe der Schmiede.

ROMANI-MASKE



Begebt euch am ersten Tag auf die Romani-Ranch und willigt ein, Romani in der Nacht gegen die Geister beizustehen. Redet am nächsten Tag mit Cremia und verteidigt sie während der Kutschenfahrt gegen den Angriff der Gorman-Brüder.

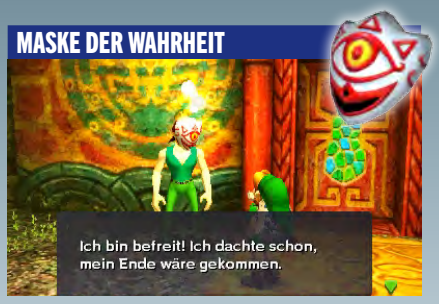
GAROS MASKE

Diese Maske benötigt ihr für den Verlauf der Haupthandlung. Gewinnt, nachdem Epona wieder an eurer Seite ist, ein Pferderennen gegen die Gorman-Brüder neben der Milchstraße und das seltsame Ding ist euer.

MASKE DES ZIRKUSDIREKTORS

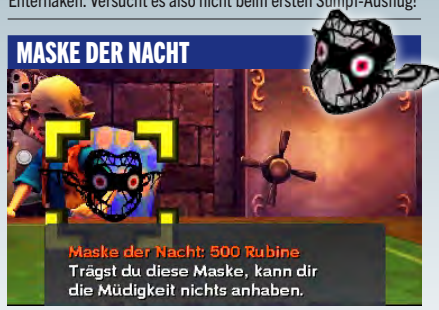
Betretet mithilfe der Romani-Maske die Milchbar. Redet einmal als Link, einmal als Deku, einmal als Gorone und einmal als Zora mit dem Zora-Dirigenten und befolgt seine Anweisungen.

MASKE DER WAHRHEIT



Meistert das Spinnen-Haus im Sumpf. Dafür benötigt ihr den Enterhaken. Versucht es also nicht beim ersten Sumpf-Ausflug!

MASKE DER NACHT



Rettet die Bombenladen-Besitzerin und kauft die Maske in der Nacht des dritten Tages im Kuriositätenladen für satte 500 Rubine, sobald ihr die erste Geldbörse von der Bank erhalten und die zweite im Sumpf-Spinnenhaus ergattert habt.

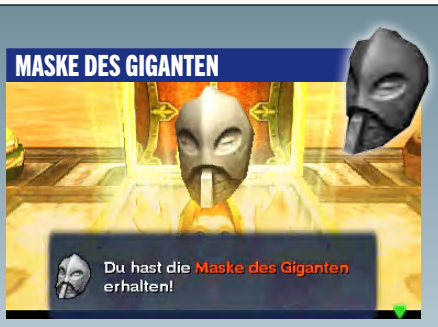
MASKE DES HAUPTMANNS

Diese Maske benötigt ihr für den Verlauf der Haupthandlung. Erweckt den riesigen schlafenden Hauptmann am Friedhof von Ikana mit dem Lied des Erwachens und bezwingt ihn anschließend in seiner (sehr einfachen) Herausforderung.

GIBDOS MASKE

Diese Maske benötigt ihr für den Verlauf der Haupthandlung. Schleicht euch, sobald ihr mithilfe des Liedes des Sturms den Fluss in Ikana gefüllt habt, in den Keller des Hauses des kleinen Mädchens Pamela. Erlöst ihren verfluchten Vater dort mithilfe des Liedes der Befreiung und die Maske gehört euch.

MASKE DES GIGANTEN



Diese Maske benötigt ihr für den Verlauf der Haupthandlung. Ihr findet sie (anders als im Original für das N64) automatisch im Kampf gegen den Dungeon-Boss Twinmold.

KAFEIS MASKE

Sprecht am ersten Tag im rechten Raum des Hauses des Bürgermeisters mit dessen Gattin und willigt ein, ihr bei der Suche nach ihrem verschwundenen Sohn beizustehen.

FUCHS-MASKE

Sprecht – mit Kafeis Maske auf dem Gesicht – am ersten Tag nach 14:30 Uhr mit Anju im Gasthof und willigt ein, euch nachts mit ihr zu treffen. Werft ihren Brief vor Anbruch des zweiten Tages in einen Briefkasten. Steht um 15:00 Uhr am Waschplatz bereit, um in Kafeis Haus zu schleichen, sobald der Postbote bei ihm klingelt. Sprecht mit ihm, wenn er zurück ins Haus kommt, und überbringt Anju den Anhänger. Geht am Morgen des dritten Tages zurück in Kafeis Haus und sprecht mit dem Kuriositätenladen-Besitzer, der euch die Maske überreicht.

MÜTZE DES POSTBOTEN

Schließt direkt an die Fuchs-Masken-Quest an: Bringt dem Postboten am dritten Tag nach 18:00 Uhr den Eilbrief des Kuriositätenladen-Besitzers vorbei. Folgt ihm in die Milchbar und redet mit ihm, sobald er sie wieder verlassen hat.

MASKE DER LIEBENDEN

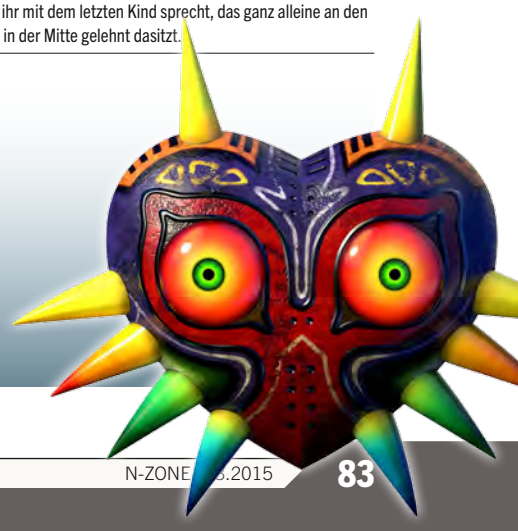
Schießt direkt an die Fuchs-Masken-Quest an: Verbergt euch gemeinsam mit Kafei um 19:00 Uhr hinter dem Felsen bei Sakons Versteck neben dem Fluss beim Ikana-Canyon. Folgt Sakon unbemerkt hinein und absolviert mit Kafeis Hilfe die Rätselräume. Reist anschließend zurück nach Unruh-Stadt und wartet im Angestellten-Zimmer im ersten Stock des Gasthofes gemeinsam mit Anju, bis Kafei eintrifft.

FELS-MASKE

Am Fuße des Wachturms im Piratenversteck sitzt ein unsichtbarer Soldat. Sprecht ihn mit dem Auge der Wahrheit an. Interessantes Detail am Rande: Im N64-Original saß der Soldat nicht hier, sondern am Eingang zum Ikana-Canyon!

GESICHT DER GRIMMIGEN GOTTHEIT

Schenkt den herumlaufenden Kindern im Inneren des Mondes all eure Masken und absolviert ihre Herausforderungsräume, bevor ihr mit dem letzten Kind sprecht, das ganz alleine an den Baum in der Mitte gelehnt dasitzt.



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

FUNDORTE DER HERZTEILE

52 Herzteile – mehr als in jedem anderen *The Legend of Zelda*-Abenteuer – warten in *Majora's Mask* darauf, gefunden zu werden. Mit unsere Hilfe wird das zum Kinderspiel!

HERZTEIL 1

Auf der Plattform vor dem Glockenturm – nicht zu verfehlen!

HERZTEIL 2

Schenkt der verzweifelten Hand im Klo des Gasthofes nach Mitternacht eine der Deku-Urkunden – welche, ist völlig egal.

HERZTEIL 3

Auf einem Baum in Nord-Unruh-Stadt – als Link erreichbar.

HERZTEIL 4

Im linken Abschnitt des Deku-Palastgartens am Boden.

HERZTEIL 5

In einer Kiste auf einem Baumstumpf neben dem ersten Dungeon.

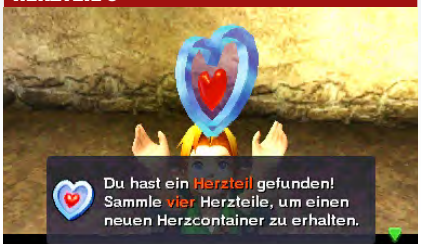
HERZTEIL 6

Tanzt den Tänzerinnen in West-Unruh-Stadt mit Kamaros Maske etwas vor und sie belohnen euch mit dem Herzteil.

HERZTEIL 7

Besucht den Postboten am ersten Tag in seiner Pause zu Hause und stoppt die Uhr bei genau 10:00 Sekunden. Tipp: Setzt die Hasenohren auf, um den Zähler durchgehend zu sehen.

HERZTEIL 8



Erreicht bei der härteren Herausforderung des Schwertmeisters mittels Sprungattacken die vollen 30 Punkte.

HERZTEIL 9

Absolviert für dieses Herzteil das Minispiel am Deku-Spielplatz in Nord-Unruh-Stadt an jedem der drei Tage einmal.

HERZTEIL 10

In einem Erdloch vor der Schädelbucht – schießt das Bienennest von der Decke und taucht als Zora in den Tümpel hinab.

HERZTEIL 11

Im unterirdischen Zugang zum Piraten-Versteck. Öffnet die versperrte Tür mithilfe des Bodenschalters und rennt hindurch.

HERZTEIL 12

Macht ein Foto von einer Piratin, schenkt es dem Hausbesitzer am Strand und folgt anschließend dem Seepferdchen zu den Nadelfelsen. Besiegt am Grund den Riesenaal und befreit das zweite Seepferdchen. Als Dank gibt's das Herzteil.

HERZTEIL 13

Nutzt auf dem Pfad zum zweiten Dungeon das Auge der Wahrheit und springt über die unsichtbaren Plattformen. Am Ende benötigt ihr das Lied der Vogelscheuche und den Enterhaken.

HERZTEIL 14

Begebt euch, sobald das Land aufgetaut ist, als Zora auf den Pfad zum Bergdorf an den Grund des Gewässers und öffnet die Truhe.

HERZTEIL 15

Bringt dem Bootladen-Besitzer am ersten Tag ein Bild des Deku-Königs (und versucht es für einen Gag auch einmal mit Tingle!).

HERZTEIL 16

Besiegt den gefräßigen Raubschleim am Grund des Gewässers unterhalb der Rennstrecke der Biber-Brüder.

HERZTEIL 17

Besiegt beide Biber-Brüder oberhalb des Gebiets vor dem Eingang zur Höhle der Zoras zweimal für das funkelnde Kleinod.

HERZTEIL 18

Absolviert ein zweites Mal ein perfektes Spiel bei der Schießbude im Sumpf – ihr müsst also alle Gegner auf dem Feld treffen.

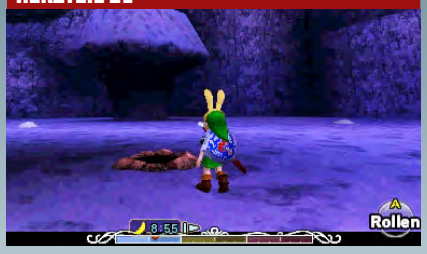
HERZTEIL 19

Füttert den Fisch im Aquarium im Labor in der Schädelbucht mit fünf Fischen und er spuckt schlussendlich das Herzteil aus.

HERZTEIL 20

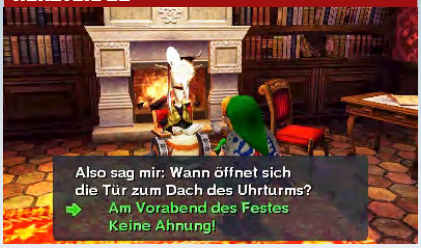
Schießt im zweiten Spinnenhaus in der Reihenfolge mit Pfeilen auf die Masken, die euch die Skelette verraten, sobald ihr sie mit der Maske des Hauptmanns ansprecht. Wer ein bisschen herumprobiert, kommt irgendwann aber auch so auf den (zufällig und für jedes Spiel anders generierten) Code.

HERZTEIL 21



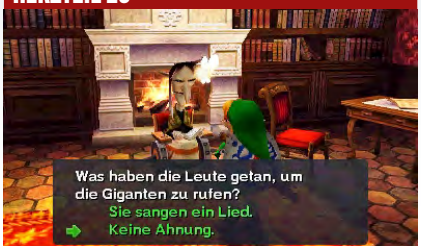
Besiegt für das Herzteil in der Höhle im Erdloch unter den Steinpilzen auf der Ebene von Termina die zwei Dodongos.

HERZTEIL 22



Setzt die Maske der Nacht auf, sprecht mit Anjus Großmutter, lauscht der ersten Geschichte und beantwortet ihre Frage richtig.

HERZTEIL 23

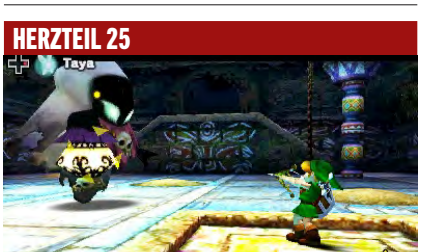


Setzt die Maske der Nacht auf, sprecht mit Anjus Großmutter, lauscht der zweiten Geschichte und beantwortet ihre Frage mit „Keine Ahnung". Jupp, erst dann bekommt ihr eure Belohnung!

HERZTEIL 24

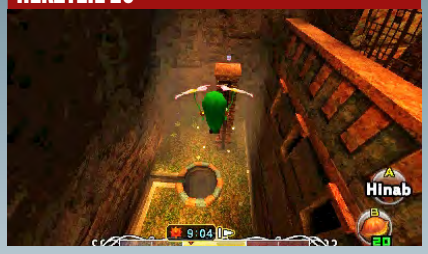
Befehlt mit der Maske des Hauptmanns in der zweiten Nacht den Skeletten, auf dem Friedhof von Ikana zu graben. Besiegt den Ritter im Inneren des Grabes und holt euch eure Belohnung.

HERZTEIL 25



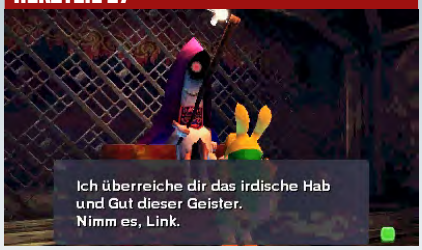
Befehlt mit der Maske des Hauptmanns in der dritten Nacht den Skeletten, auf dem Friedhof von Ikana zu graben. Bugsiert Boris zu den Erdlöchern und lasst ihn graben. Besiegt dann das Irrlicht.

HERZTEIL 26



Löscht am Dach der Ikana-Ruinen mit dem Schalter das Feuer und fliegt innerhalb des Zeitlimits als Deku zum Herzteil.

HERZTEIL 27

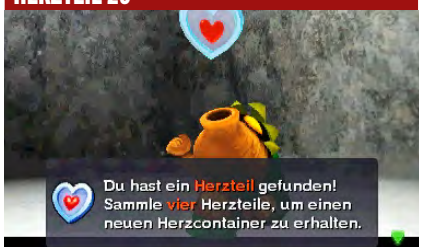


Bezahlt die Gebühr des Wächters und besteht das Geister-Kampf-Minispiel in der Nähe von Pamelas Haus im Ikana-Canyon.

HERZTEIL 28

Auf dem Dach des Bootshauses im Eingangsgebiet des Sumpfes. Das Herzteil ist nur mittels Deku-Urkunden-Tausch zu erreichen.

HERZTEIL 29



Auf einem Vorsprung nahe dem Eingang zum Bergdorf mittels Deku-Urkunden-Tausch zu erreichen. Sprecht den Händler als Deku an und fliegt als Deku zu dem begehrten Herzteil empor.

HERZTEIL 30

In Lulus Zimmer in der Höhle der Zoras mittels Deku-Urkunden-Tausch zu erreichen. Sprecht den Händler als Gorone an.

HERZTEIL 31

Im Ikana-Canyon vor Sakons Höhle mittels Deku-Urkunden-Tausch zu erreichen. Sprecht den Händler als Zora an.

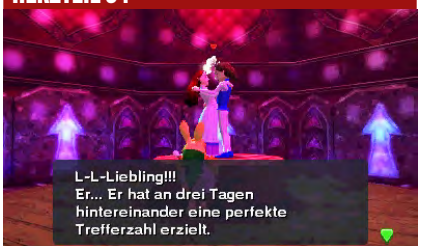
HERZTEIL 32

Besteht das Schatzkisten-Rennen in Ost-Unruh-Stadt als Gorone.

HERZTEIL 33

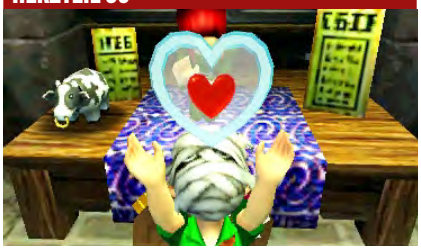
Erreicht eine perfekte Punktzahl beim Schießspiel in Ost-Unruh-Stadt – ihr müsst also alle Oktoroks im Wasser treffen.

HERZTEIL 34



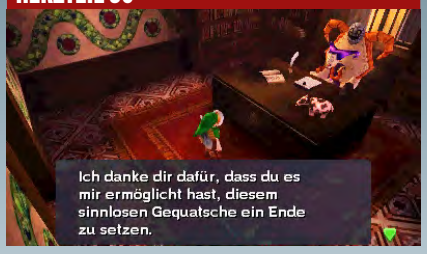
Besteht an allen drei Tagen die verschiedenen Minispiele von Liebling und Schätzchen und das Herzteil gehört euch.

HERZTEIL 35



Zahlt in Süd-Unruh-Stadt insgesamt 5.000 Rubine auf euer Bankkonto ein. Am besten einfach von Anfang an fleißig sammeln!

HERZTEIL 36



Sprecht den Bürgermeister und seine Angestellten in seinem Büro in Ost-Unruh-Stadt mit der Maske der Liebenden an.

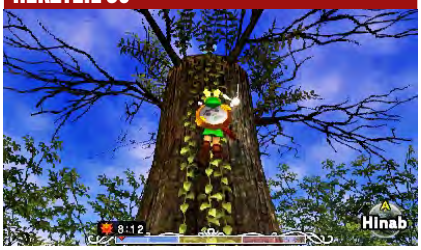
HERZTEIL 37

Guckt mit der Mütze des Postboten in irgendeinen Briefkasten.

HERZTEIL 38

Hebt mit der Fuchs-Maske einen der Büsche in Nord-Unruh-Stadt auf und beantwortet Keatons Fragen richtig.

HERZTEIL 39



Klettert auf den Baum auf dem Pfad zu den Sümpfen des Vergessens. Dort liegt das gute Ding einfach so herum.

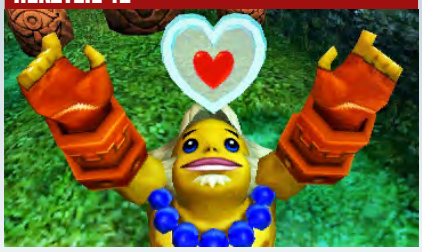
HERZTEIL 40

Springt in das Erdloch im hohen Gras vor der Milchstraße und besiegt den Killerana – den einzigen im ganzen Spiel.

HERZTEIL 41

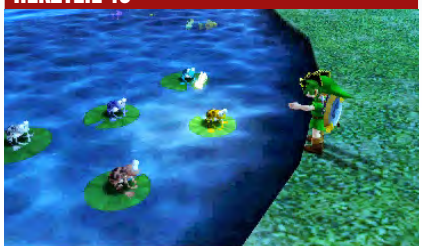
Schaut nach 02:00 Uhr in der zweiten Nacht durch das Fernglas im Observatorium und beobachtet, wie der Deku-Händler im Erdloch verschwindet. Geht zu ihm, weist sein erstes Angebot ab und kauft danach sein Herzteil für 100 Rubine.

HERZTEIL 42



Spielt für die vier Mythensteine in den vier Erdlöchern auf der Ebene von Termina als Gorone das Goronische Schlummerlied. Drei der Löcher liegen frei und können gar nicht übersehen werden, eines jedoch ist unter einem großen Felsen verborgen.

HERZTEIL 43

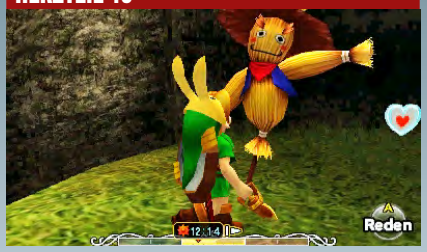


Sprecht mit Don Geros Maske die fünf Frösche von Termina an: Der erste sitzt am Waschplatz in Unruh-Stadt. Den zweiten findet ihr im Bereich des Sumpfes zwischen Bootshaus und Deku-Palast. Nummer 3 erscheint, sobald ihr den Frosch-Miniboss im ersten Dungeon besiegt habt; dasselbe gilt für den Mini-Boss im dritten Dungeon. Der letzte Frosch steht direkt vor euch, sobald ihr Goht im dritten Dungeon besiegt habt, und gibt euch das Herzteil für eure gekonnte Dirigenten-Arbeit.

HERZTEIL 44

Sucht euch – mit der Maske der Wahrheit auf dem Gesicht – beim Hunderennen auf der Romani-Ranch ein fittes Hündchen raus und gewinnt mindestens 150 Rubine. Erster muss euer Favorit nicht zwingend werden, setzt einfach genug Rubine!

HERZTEIL 45

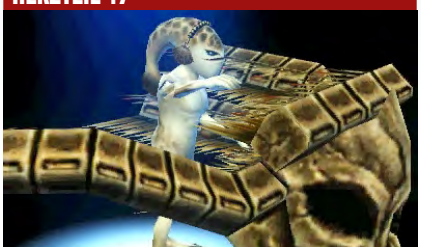


Zieht euch mit dem Enterhaken auf den Felsvorsprung neben dem Eingang zum Piraten-Versteck. Nutzt oben eine Wundererbse samt Quellwasser und das Lied der Vogelscheuche, um schlussendlich zum Herzteil zu gelangen.

HERZTEIL 46

Besiegt Gyorg im dritten Dungeon und besteht das nun zugängliche Minispiel in der Nähe des Eingangs zum Piraten-Versteck. Ihr erreicht es mittels des bereitliegenden Bootes.

HERZTEIL 47

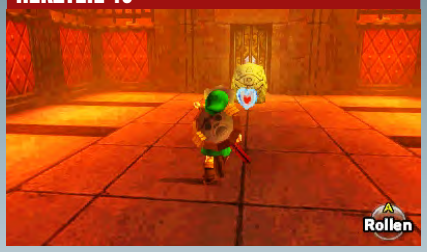


Lest in der Höhle der Zoras Mikaus Tagebuch. Spielt dann zusammen mit Jappas, um die vollständige Melodie zu lernen. Spielt dem Bandleader Evan das fertige Lied als Link vor.

HERZTEIL 48

Besiegt die vier Minibosse im Schrein unter dem Wasserfall beim Inaka Canyon und öffnet die Kiste in der Mitte des Raumes. Zum Öffnen der vier Türen müsst ihr jeweils eine bestimmte Anzahl an Herzteilen gefunden haben. Ein Hinweis für Kenner der Original-Version, die verzweifelt suchen: Der Wasserfall liegt auf genau der anderen Seite des Flusses als zuvor!

HERZTEIL 49

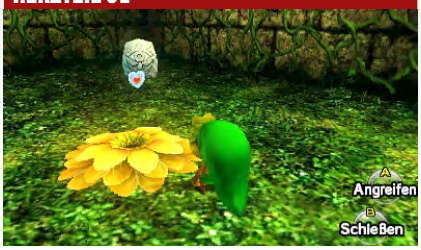


Am Ende des Link-Dungeons im Inneren des Mondes.

HERZTEIL 50

Im Goronen-Dungeon im Inneren des Mondes. Absolviert die knackig schwere Rollstrecke vollständig und holt euch das Ding.

HERZTEIL 51



In der rechten hinteren Ecke des Deku-Dungeons im Inneren des Mondes liegt das Herzteil und wartet auf euch.

HERZTEIL 52

Im Zora-Dungeon im Inneren des Mondes. Nehmt bei der dritten Abzweigung den mittleren der drei verfügbaren Wege.

GELUNGENE LEINWAND-KUNST UND FRAGEN ZU AMiiBO

Unser treuer Leser Jürgen Seyfer meldet sich mit einer galaktischen Leinwand-Arbeit zurück und stellt gleichzeitig noch ein paar Amiibo-Fragen.

Grüße euch, liebe N-ZONE-Redakteure!
Heute möchte ich zu den Amiibo-Figuren kommen, die ja in *Super Smash Bros.* aktiviert werden, wenn man eine Amiibo-Figur ans Gamepad hält. Als ich mit der gekauften Pikachu-Figur *Super Smash Bros.* spielen wollte, musste ich feststellen, dass man mit den Amiibo-Figuren nicht spielen kann, da die Amiibo-Charaktere vom Computer gesteuert werden. Im Weiteren fiel mir auf, das das Level der Figur steigt, wenn man gegen sie kämpft. Außerdem kann man für die Amiibo-Figuren unterschiedliche Ausrüstungen aktivieren, um die Statuswerte zu verändern. Doch warum lassen sich die Amiibo-Figuren in *Super Smash Bros.* nicht steuern? Selbst wenn man im Smash-Modus bei der Kämpferauswahl die Amiibo-Figur ans Gamepad hält und denkt, man ist die Figur und wählt den Gegner, stellt sich heraus, dass man plötzlich als zweiter Spieler einen Kämpfer wählen muss, um gegen die Amiibo-Figur anzutreten. Auch im Solo-Modus (beispielsweise wenn man den Klassisch-Modus auswählt) kann man die Amiibo-Figuren nicht steuern. Ich weiß nicht wie es euch geht, doch für mich ist das schon verwirrend. Und was hat es mit dem Code auf sich, der bei den Amiibo-Figuren unten am Sockel steht? Bei meiner Pikachu-Figur steht unter dem Sockel folgendes: NVL-001, Made in China, 404000AAAKW2. Was bedeutet dieser Code und lässt sich damit vielleicht herausfinden, warum die Amiibo-Figuren in *Super Smash Bros. for Wii U* nicht spielbar sind? Ich hoffe, ihr könnt diesen Code entschlüsseln, auch wenn es nicht leicht ist.

Macht's gut.
Euer Leser, Jürgen

N-ZONE: Hallo Jürgen!
Zunächst möchten wir uns für deine regelmäßige Beteiligung an den Leserbriefen und dem Spielerforum bedanken! In diesem Zusammenhang haben wir an dieser Stelle auch dein neuestes Leinwand-Kunstwerk (N-ZONE-Planet) abgedruckt. Immer weiter so! Nun zu deinen Fragen: Wie du richtig bemerkt hast, sind die Amiibo-Figuren in *Super Smash Bros.* leider nicht spielbar. Die Amiibo fungieren in *Super Smash Bros.* ausschließlich als Teampartner und soweit uns bekannt ist, wird sich das auch in Zukunft nicht ändern. Die Amiibo-Figuren werden im Spiel als FIG-Kämpfer bezeichnet und können sich durch stetiges Training die Fähigkeiten ihrer Besitzer aneignen. Der Code auf dem Sockel stellt lediglich eine Seriennummer dar, die Rückschlüsse auf den Produktionszeitraum erlaubt. Rein theoretisch ist die erste produzierte Charge eines Amiibo-Figurensets für Sammler interessanter als die darauffolgenden Produktionsserien. Bislang spielt die Seriennummer der Amiibo-Figuren aber überhaupt keine Rolle bei den Sammlern, demnach gibt es momentan keinerlei Preisunterschiede innerhalb der verschiedenen Produktionsserien.

STILVOLLE CONTROLLER-VITRINE

Unser Leser Christoph schickte uns ein Bild einer selbstgebauten Vitrine voller GC-Controller!

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Ich bin ein Riesen-Fan eurer Zeitung und natürlich Nintendo-Fan und warte immer schon ungeduldig auf die nächste Ausgabe! Schön finde ich auch die Berichte und Beiträge der Community und Fotos, die andere Leser einschicken. Kürzlich habe ich für mein Spielezimmer eine super Wanddekoration selbst gebastelt und zwar eine Plexiglasbox mit – haltet euch fest – allen existierenden Varianten des Nintendo-Gamecube-Controllers, die weltweit jemals veröffentlicht wurden. Ich hab euch ein Bild angehängt. Bin sehr stolz auf diese Sammlung. Vielleicht wollt ihr sie ja auch abdrucken, ich würde mich sehr freuen!

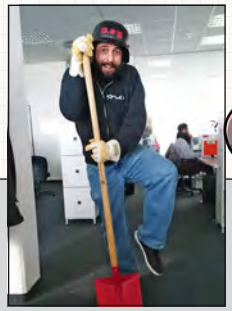
Hier die Controller-Bezeichnungen von oben links nach unten rechts:

Indigo, Black, Platinum, Pearl White, Spice Orange, Emerald, Indigo/Clear, Clear, Resident Evil 4 Controller, Tales of Symphonia Controller, Hanshin Tigers Controller, Char Aznable Gundam Controller, Nintendo Club Japan Controller, Mario, Luigi, Wario, Starlight Gold, Panasonic Q Controller, Wii GC Controller, Wii U Smash Bros. Controller.
Beste Grüße und macht weiter so!
Christoph

N-ZONE: Hallo Christoph!
Danke für das mitgeschickte Bild von deiner ausgesprochen hübschen Controller-Vitrine. Die Aufnahme der selbst gebauten Box drucken wir natürlich mit Freuden ab. Besonders gut gefällt uns, dass die Controller-Kabel perfekt verstaut und quasi unsichtbar sind. Außerdem handelt es sich um eine sehr beeindruckende Gamepad-Phalanx, wir kennen sonst niemanden, der eine solch vollständige Sammlung an Gamecube-Controllern vorzuweisen hat.

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten bereits seit einiger Zeit jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 05/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 01/2015 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und in einem *Shovel Knight*-Outfit ablichten zu lassen. Diesmal erreichte uns lediglich ein Foto. Herzlichen Dank an den Gewinner Sebastian, der eine hübsche Photoshop-Montage erstellt hat!



DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 01/2015 erreichte uns ein Leserbild. So musste Uwe seine Wettschuld einlösen und einen Tag lang als Schaufel-Held verkleidet arbeiten!

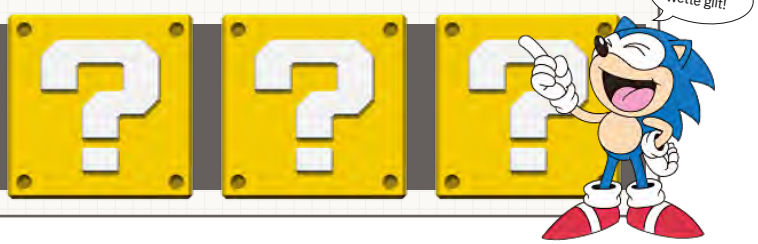
DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um den brandneuen 3DS-Titel *Monster Hunter 4 Ultimate*. Das Game verspricht monatelangen Spielspaß, weshalb wir beschlossen haben, aus dem Thema eine nette Aufgabe für euch zu erstellen. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen etwas entschärft: Sollte mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Monsterjäger verkleiden und einen Tag lang in diesem Outfit in der Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um als eine der Figuren aus der *Monster Hunter*-Serie durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto muss mindestens eine Person abgelichtet sein. Idealerweise trommelt ihr gleich ein Team aus vier Monsterjägern zusammen. Außerdem soll auf dem Bild eine Nintendo-Konsole zu sehen sein, auf der eines der *Monster Hunter*-Spiele verfügbar ist (also 3DS, Wii oder Wii U).

3. Ein passender Hintergrund ist zwar keine Pflicht, aber wir würden uns sehr freuen, wenn ihr dem Foto einen typischen *Monster Hunter*-Look verpassen würdet! Der Einsatz von Photoshop ist übrigens auch erlaubt.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. März 2015 als Mail an redaktion@n-zone.de!



DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unserer Leserin Lara Buchweitz hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Link auf diesem Artwork zum aktuellen 3DS-Spiel *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*? Schickt eure Texte bis zum 28. Februar 2015 an: redaktion@n-zone.de!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)**
und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch wichtige Updates zu unseren laufenden und zukünftigen Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga“.

Bei der „N-ZONE-Superliga“ handelt es sich um unsere Facebook-Seite, die als zentrale Anlaufstelle zur Organisation von Turnieren dient. Als Nächstes planen wir ein großes *Super Smash Bros.*-Turnier (Wii U), das voraussichtlich Anfang März starten wird. Derzeit führt unser Turnier-Profi Robin Cheah eine Umfrage durch, um herauszufinden, in welchem Turnier-Format gespielt werden soll. Selbstverständlich nehmen wir dabei Rücksicht auf eure Vorschläge, deshalb beteiligt euch mithilfe der Kommentarfunktion und schreibt uns, welche Regeln ihr euch für den kommenden Wettbewerb wünscht. Weitere Infos findet ihr auf unserer Facebook-Seite www.facebook.com/nzonesuperliga! Klickt auf „Gefällt mir“, um alle News unserer Turnier-Community zu erhalten!

Anfang März startet unser großes
***Super Smash Bros.*-Turnier!**
Macht mit auf
www.facebook.com/nzonesuperliga

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

Seit September letzten Jahres können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum. Viel Spaß beim Wettkampf!

Der nächste Wettbewerb innerhalb unserer Community „N-ZONE-Superliga“ startet Anfang März und über Facebook könnt ihr auch mitmachen. Damit euch in Zukunft keine Turniertermine und Informationen entgehen, besucht www.facebook.com/nzonesuperliga, klickt auf „Gefällt mir“ und beteiligt euch an unserer Community!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert's:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

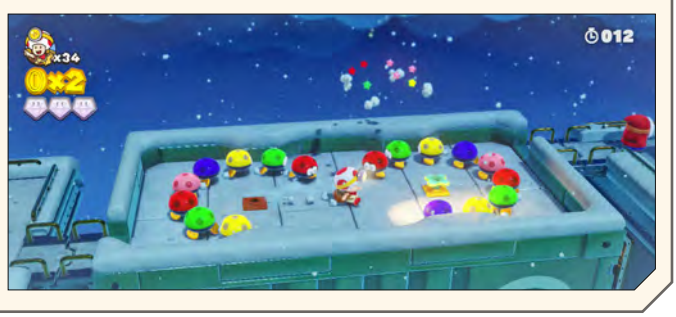
DIE NEUE HIGHSCORE-MISSION

1. Nachdem ihr eine Episode von *Captain Toad: Treasure Tracker* vollständig durchgespielt und dabei alle Diamanten und Stempel ergattert habt, wird ein Time-Trial-Modus freigeschaltet. Ab diesem Moment tauchen im Level-Menü für jeden Abschnitt der durchgespielten Episode knackige Zeitvorgaben auf und innerhalb der Levels erscheint in der rechten oberen Bildschirmecke ein Sekundenzähler.
2. Wählt nun in der ersten Episode den Abschnitt „Sternenexpress im Schneesturm“ aus und versucht den Level so schnell wie möglich durchzuspielen.
3. Sobald die Herausforderung geschafft ist und ihr mit eurer erreichten Zeit zufrieden seid, haltet die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis auf dem Bildschirm angezeigt wird.
4. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von eurem Ergebnis in der Community. Schickt uns zusätzlich bis zum 15. März 2015 eine E-Mail (Betreff: Highscore-Mission Toad) mit der Angabe eurer Bestzeit an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst dabei nicht, uns auch eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir die Rekorde überprüfen können. Der Gewinner erhält eine kleine Überraschung!

FACEBOOK-SCHMANKERL

Auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder coole Bilder posten. So veröffentlichte unser Mitglied Andi Hammerl einen Aufruf, seiner Facebook-Community beizutreten. Hier der Text seines Superliga-Beitrags:

Liebe N-ZONE-Leser, auch im Jahr 2015 sucht unsere Facebook-Community „Children of WiFi“ nach neuen, zockbegeisterten Gesichtern. Fachsimpeln, Fragen stellen, Bilder tauschen, News finden, diskutieren und natürlich miteinander spielen: Dafür seid ihr bei uns richtig!



Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

SONNIGE SPIELE-ZEITEN FÜR 3DS-BESITZER

Manchmal geht's ganz schnell: Als wir in der Redaktion mit der Arbeit an Ausgabe 02/2015 fertig waren, hatten wir noch nicht wirklich eine Ahnung, wie der Inhalt des nächsten Heftes – das ihr nun in Händen haltet – aussehen würde. Interessante Themen und Spiele machten sich zu diesem Zeitpunkt eher rar: Hits wie *The Legend of Zelda* für Wii U oder *Star Fox* für Wii U lagen noch in weiter Ferne, der New 3DS, *The Legend of Zelda: Majora's Maks 3D* und *Monster Hunter 4: Ultimate* waren zwar für das Frühjahr angekündigt, aber ohne einen festen Termin. Doch erstens kommt es anders, zweitens als man denkt – und nun stehen wir hier und haben nicht nur einen riesigen Testbericht zum neuen Nintendo-Handheld im Heft, sondern auch zu den beiden soeben genannten, vielleicht größten 3DS-Titeln des noch jungen Jahres. Das ist aber noch nicht alles, denn im Rahmen einer informationsträchtigen Nintendo-Direct-Ausgabe gab der Mario-Konzern zusätzlich noch reihenweise Termine zu weiteren Handheld-Highlights bekannt: Sowohl *Xenoblade Chronicles 3D* als auch *Code Name S.T.E.A.M.* und das *Puzzle & Dragons Z/Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition*-Doppelpack kommen noch bis März zu uns! Außerdem warten kleinere Titel wie das neue *Cooking Mama*, zwei neue *Inazuma Eleven*-Ableger und *Hatsune Miku: Project Mirai Remix*. Hinzu kommen weiterhin diverse Termine für eShop-Spiele im ersten Halbjahr.

Des einen Freud, des anderen Leid: Die Wii-U-Release-Liste sieht im direkten Vergleich zum kleinen Bruder eher mager aus. Klar, mit *Mario Party 10* für den 20. März und *Splatoon* für Mai wurden auch hier relevante Veröffentlichungstermine genannt und eShop-Highlights wie *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* und *Shantae and the Pirate's Curse* erscheinen auch für die Heimkonsole. Dennoch passiert es, dass man sich angesichts der Infoflut für den 3DS als Wii-U-Besitzer etwas übergangen vorkommt. Woran mag's liegen? Hat Nintendo die HD-Konsole heimlich schon abgeschrieben? Wartet der Konzern nur darauf, sie schon bald durch einen Nachfolger zu ersetzen. Mitnichten! Erst kürzlich verlautbarte der Nintendo-Präsident Satoru Iwata, dass die Konsole noch ein langes Leben vor sich habe. Und wir? Wir glauben ihm! Aktuell steht eben der New 3DS samt Spielen im Mittelpunkt. Wir rechnen fest damit, dass Nintendo schon bald bezüglich der Wii U eine ähnliche Info-Offensive starten wird – und wir werden auch dann wieder einmal kein Problem damit haben zu überlegen, mit welchen Themen wir unser Heft füllen wollen.

Euer N-ZONE-Team

SAMMELHELD

Hallo, liebes N-ZONE Team,
seit der ersten Ausgabe bin ich ein treuer Leser der N-ZONE. Mittlerweile bin ich 27 Jahre alt und stelle fest: Ich habe euch in den ganzen Jahren noch nie geschrieben! Darum wird es jetzt höchste Eisenbahn! Ihr macht einen klasse Job, weiter so!

N-ZONE: Dankeschön – so was hört man doch gerne :-)

Im Alter von fünf oder sechs Jahren hatte ich den ersten Kontakt zu Nintendo-Konsolen. Es fing mit dem SNES und *Super Mario World* sowie dem Game Boy und *Tetris* an. Meine Leidenschaft zu Nintendo entwickelte sich über die Konsolen-Generationen immer weiter und mittlerweile besteht meine Sammlung aus über 560 Retail-Spielen, verteilt auf über 30 Konsolen und Handhelds. Auch bei den unzähligen Merchandising-Produkten werde ich regelmäßig schwach und so sammelt sich über die Jahre doch einiges an. Anbei habe ich natürlich ein Bild mitgeschickt und hoffe, es gefällt euch. Ich finde es super, dass in der N-ZONE fast jeden Monat Sammlungen der anderen Leser gezeigt werden. Das gibt neue Impulse und ich entdecke immer wieder Dinge, die unbedingt in meine Sammlung müssen ;-)

Tobias schickt uns ein Bild seiner beeindruckenden Nintendo-Sammlung. Hach, angesichts solcher Nintendo-Kostbarkeiten und -Raritäten wird man ja fast neidisch!

N-ZONE: Wow, eine beeindruckende Kollektion – die kann sich echt sehen lassen! Über solche Leser-Bilder freuen wir uns immer sehr!

Es würde mich freuen, wenn ihr mal einen kurzen Blick auf meine Homepage *www.saibot.de.ki* werft. Die Seite ist im Grunde wie ein Archiv und hat ein Gästebuch, das sich sehr über einen Eintrag von euch freuen würde! Zudem grüße ich an dieser Stelle alle Nintendo-Fans und -Sammler und freue mich natürlich auch von ihnen über jeden Eintrag in meinem Gästebuch! :-) Das war's auch schon. Ich wünsche einen guten Start ins neue Jahr! Euer treuer Leser **Tobias**

YOSHI-FAN

Hey, liebes N-ZONE-Team!
Ich bin ein großer Fan von Nintendo und von eurem Magazin! Ich finde, ihr leistet echt tolle Arbeit! Ich hab euch zwei Fotos von meiner Nintendo-Vitrine beigelegt – vielleicht wollt ihr sie ja in der nächsten N-ZONE zeigen ;-) Den stilvollen RC-Yoshi im Bild hab ich von meiner Freundin geschenkt bekommen, ein echtes Must-have für den *Mario Kart*-Fan! Ich freu mich schon auf die nächste Ausgabe!

Auch Joël erfreut uns in diesem Monat mit Bildern seiner Nintendo-Sammlung. Vielen herzlichen Dank, dass du sie mit uns und unseren Lesern teilst!

N-ZONE: Hi, Joël! Tolle Sammlung, die du da dein Eigen nennst – angesichts deiner Schätze kann man ja ganz neidisch werden :-)

Viele Grüße, **Joël**

„NEW“ 3DS?

Hallo!
Beim Lesen der aktuellen N-ZONE ist mir wieder so viel durch den Kopf gegangen, dass ich dachte, ich schreib euch einfach mal wieder.

N-ZONE: Das freut uns natürlich sehr – herzlich willkommen auf den Leserbrief-Seiten!

1. Der New Nintendo 3DS: Habe ich es richtig verstanden, dass dieser kein Nachfolger, sondern nur eine verbesserte Version des normalen 3DS (XL) ist? Ich weiß ehrlich gesagt nicht, warum ich mir diesen dann kaufen sollte. Bisher ist doch nur *Xenoblade Chronicles 3D* als einziges Spiel angekündigt, das exklusiv auf dem New 3DS zu spielen ist, oder? Da ich *Xenoblade Chronicles* schon auf der Wii zockte, reizt mich das irgendwie gar nicht. Und ehrlich gesagt, finde ich es nicht so toll von Nintendo, Spiele rauszubringen, die nach leistungsfähigerer Hardware verlangen, ohne dass aber wirklich ein richtiger Nachfolger in den Startlöchern steht. Aber dieser wird ja sicher auch nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen, oder? Irgendwie kommt mir der New Nintendo 3DS wie ein Lückenfüller vor, der die Wartezeit auf einen richtigen 3DS-Nachfolger verkürzen soll. Sehe ich das falsch? Und ich bezweifle auch, dass die New-3DS-exklusiven Inhalte von *Majora's Mask* den Kauf der Konsole wirklich rechtfertigen. Die „normale“ Version wird auch ohne diese exklusiven Features großartig funktionieren.

N-ZONE: Du sprichst da einige sehr wahre und richtige Punkte an, die derzeit wohl ziemlich vielen 3DS-Besitzern durch den Kopf gehen dürften. De facto ist es nach dem starken Start in Japan (der deutsche Release liegt bei Redaktionsschluss noch vor uns) Nintendos Aufgabe zu beweisen, dass der New 3DS über eine Existenzberechtigung verfügt und nicht nur zu einer künstlichen Spaltung der Handheld-Spielerschaft führt. Als einziges New-3DS-exklusives Spiel ist – zumindest für den europäischen Markt – bisher tatsächlich nur *Xenoblade Chronicles 3D* angekündigt. Du kannst dir aber sicher sein, dass in den Hinterstübchen der Entwickler schon fleißig an neuer Software gearbeitet wird. Bei *Majora's Mask 3D* können wir bestätigen, was du sagst, es funktioniert auch auf dem normalen 3DS sehr gut, zumal der Titel das Circle Pad Pro unterstützt. Ein wenig erinnert die Situation an jene, als vor vielen Jahren der Game Boy Color auf den Markt kam, der im Grunde auch eine etwas stärkere Version des normalen Gerätes war. Seine Lebenszeit war kurz bemessen, er stellte sich tatsächlich als eine Art Lückenbüßer heraus. Damit wollen wir keineswegs sagen, dass es beim New Nintendo 3DS auch so sein wird. Deine Argumente sind aber nicht von der Hand zu weisen.

2. Amiibo: Bei den Amiibo-Figuren geht es mir ähnlich. Ich sehe nicht wirklich einen guten Kaufgrund. Klar, vielleicht liefern die Figuren nette zusätzliche Features … Aber der Sinn der Dinger ist mir bislang irgendwie verborgen geblieben. Für Sammler toll, aber fürs Gameplay doch vollkommen entbehrlich.

N-ZONE: Wie du richtig sagst: Primär existieren die Dinger wohl tatsächlich für Sammler, die Nutzung in Spielen beschränkt sich (bisher) auf Gimmicks. Das ist uns ehrlich gesagt aber auch lieber als markante Auswirkungen, welche die Besitzer von Amiibo bevorteilen würden – gerade in Mehrspieler-Titeln.

3. Ich habe kürzlich eine Mail von Nintendo erhalten, dass meine Bonussterne in Kürze verfallen werden, weil das Bonusprogramm geändert wird. Wisst ihr, wie das Ganze aussehen soll? Muss ich all meine nicht registrierten Sterne bis zum angegebenen Termin registrieren oder kann ich die mit ins neue Bonusprogramm nehmen?

N-ZONE: Nach aktuellem Wissensstand bleibt dir hier leider wirklich nichts anderes übrig, als die Sterne im Rahmen der gegebenen Frist zu verwenden.

Beim Lesen dieser Zeilen fällt mir auf, dass meine Mail sehr kritisch klingt. Deshalb will ich noch mal sagen, dass ich finde, dass Nintendo derzeit generell wieder auf dem richtigen Weg ist. 2015 wird ein Bombenjahr! Liebe Grüße,

Felix B.

MEW-WHO?

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich habe euer Magazin zwar erst mit der Ausgabe 12/2013 entdeckt, es aber sofort ins Herz geschlossen und seitdem keine Ausgabe der N-ZONE verpasst. Ob dies an meinem Abo liegt, ist derzeit leider noch unbekannt ;-) (ich hoffe, das reicht an überschwänglichem Lob?).

N-ZONE: Das reicht auf jeden Fall – vielen lieben Dank ;-)

So, jetzt gibt es aber zwei Dinge, die ich zu fragen habe:
1. Gibt es schon irgendwelche Leaks zur angepeilten Spieldauer von *Xenoblade Chronicles X*?

N-ZONE: Game Director Koh Kojima erwähnte in einem Interview eine Spielzeit von 300 Stunden. Angesichts der knapp 200 Stunden, die man im ersten Teil brauchte, um alles zu sammeln, glauben wir ihm das einfach einmal. Die Spielwelt soll zudem in etwa fünfmal so groß ausfallen wie jene des Wii-Vorgängers!

Aus Mewtu wurde Mew – und der Aufschrei unter unseren Lesern war groß. Wir entschuldigen uns für diesen aus Schlampigkeit erwachsenen Fehler!

Mew wird für Besitzer beider *Smash Bros.*-Versionen gratis zum Download bereitstehen – alle anderen können ihn für ein geringes Entgelt ebenfalls erstehen.

2. Achtung! Kritikalarm! ;-) Mir ist in der Ausgabe 01/2015 ein richtig schlimmer Fehler aufgefallen, der mein *Pokémon*-Herz quasi filetiert und gebraten hat. Dort habt ihr im Leserbriefteil tatsächlich unter dem Bild von Mewtu Mew geschrieben! Mew! Es passiert zwar schnell einmal, dass man zwei Buchstaben vergisst, aber dennoch hat das meine *Pokémon*-Seele zum Weinen gebracht. :'-(

N-ZONE: Wir verneigen uns voller Scham und entschuldigen uns stellvertretend bei dir bei allen Lesern, die uns wegen dieses Fauxpas geschrieben haben. Tatsächlich geschah der Fehler aber nicht aus Unwissenheit, sondern hat sich einfach irgendwie reingeschlichen. Gut, dass unsere Leserbrief-Seiten anonym geschrieben werden, sonst würde der Schuldige nun ganz schön doof dastehen, muahahahaha (Hinweis: Es war Lukas)!

Aber genug der Kritik. Ihr macht in meinen Augen trotzdem das beste Magazin seit der Produktion der Nintendo-Hanafuda-Karten! Liebe Grüße, euer Leser **Tim**

NEU-ABONNENT

Hallo liebe N-ZONE,
nach langer Zeit möchte ich euch mal wieder schreiben, und das zu einem feierlichen Anlass: Von nun an bin ich treuer Abonnent eurer Zeitschrift! Seit mehreren Jahren bin ich schon ergebener Leser und hatte jeden Monat eure Zeitschrift gekauft, doch nun haben mich die Amiibo als Prämie endgültig überzeugt, ein Abo abzuschließen. Ihr macht einen wirklich tollen Job als Redakteure und konntet mir durch eure Tests viele gute Spiele nahebringen. Danke! Außerdem finde ich, dass die mehrteilige Reportage über Nintendos Geschichte wirklich sehr interessant ist und es spannend ist, sie mitzuverfolgen. Ihr macht, wie gesagt, generell einen wirklich klasse Job.

N-ZONE: Ach, solche tollen Lobeshymnen wie deine versüßen uns immer wieder unseren Arbeitsalltag. Vielen Dank für die ungemein netten Worte :-)

1. Ich bin mir eigentlich sicher, dass ihr euch verschrieben habt, jedoch habt ihr in der letzten Ausgabe (in der Rubrik „Zeitreise“) davon gesprochen, dass ihr in der Ausgabe 1/2010 3DS-Titel im Testlabor hattet. Ihr meint doch sicherlich DS-Spiele, oder?

N-ZONE: Jupp, da hast du natürlich vollkommen recht. Gut, dass unsere Zeitreise-Rubrik anonym geschrieben wird, sonst würde der Schuldige nun ganz schön doof dastehen, muahahahaha (Hinweis: Es war Lukas … wir erkennen ein Muster)!

2. Apropos DS: Ist euch schon einmal aufgefallen, dass es im Spiel *Mario Kart DS* einen Hinweis auf Audrey gibt, die fleischfressende Pflanze aus *Yoshi's Island*? Man findet sie im Wettkampfmodus auf der Stage Finstervilla in den Räumen auf der rechten Seite. Dort ist sie auf einem Wandgemälde zu sehen.

N-ZONE: Ein echt lustiger Fund!

3. Vor ein paar Jahren berichtetet ihr über die sogenannte *Kirby's Dream Collection* für die Wii. Mittlerweile ist diese schon längst in Japan und Amerika auf dem Markt und ich als treuer Kirby-Fan frage mich natürlich, ob dieses Spiel noch oder gar nicht mehr in Europa herauskommt?

N-ZONE: Diese Hoffnung solltest du begraben. Die Chance auf einen Release tendiert gegen null.

Zum Schluss doch noch einmal eine Frage: Welche Spieleperlen aus den Genres Action-Adventure und Jump & Run könnt ihr mir für die Wii U empfehlen?

N-ZONE: Darauf lässt sich nicht wirklich eine allgemeingültige Antwort geben, schließlich sind Geschmäcker verschieden. Kaum etwas falsch machen kannst du jedoch mit absoluten Highlights wie *Super Mario 3D Land*, *Rayman Legends*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, *Assassin's Creed 4: Black Flag* oder *Bayonetta 2* – vorausgesetzt du bist alt genug für einige dieser Titel.

PS: Würdet ihr in einer der nächsten Ausgaben QR-Codes von euren Miis mit reinpacken? Ich denke, vielen Fans würde es sicher viel Freude bereiten, sich in *Tomodachi Life* um ihre Lieblingsredakteure zu kümmern ;-)

N-ZONE: Das lässt sich machen – allerdings nicht sofort, da nicht alle Redakteure stets ihre privaten 3DS mit im Büro haben. Aber irgendeiner muss ja mal anfangen – hier hast du schon einmal den QR-Code von Lukas!

Mii

Luke

Viele Grüße, **Max**

PDF-ABO?

Hallo N-ZONE-Team,
ich lese nun schon einige Jahre eure Zeitschrift und finde es gut, dass es noch (reine) Nintendo-Magazine gibt. Auf eure Tests habe ich mich schon einige Male verlassen und bin bis heute nicht enttäuscht worden. Besonders gut gefallen mir die Retro-Seiten und im Speziellen die letzten Berichte über *Illusion of Time*, *Secret of Mana* und die anderen Klassiker, denen ihr euch schon gewidmet habt. Hiervon sehr gerne mehr!

N-ZONE: Es macht uns froh, wenn du mit unserer Arbeit zufrieden bist :-) Derzeit arbeitet Marco fleißig an seinen RPG-Specials!

Gibt es eigentlich eine Möglichkeit, dass die Spiele (*Secret of Mana, Secret of Evermore*, *Terranigma*, *Illusion of Time* und *Lufia 1+2*) irgendwann für den eShop des 3DS aufgelegt werden? *Secret of Mana* gibt es ja bereits auf der Wii, da kann die Portierung auf den 3DS doch keinen so großen Aufwand mehr machen. Ich bin mir sicher, dass es für die Klassiker viele Abnehmer geben wird und Nintendo da noch ein wenig Geld verdienen kann :-)

N-ZONE: Tja, da bist du definitiv nicht der Einzige, der sich das wünscht. Bisher bleiben im 3DS-eShop SNES-Spiele aber außen vor, die gibt's nur auf der Wii U. Wenn, dann werden die Spiele also auch höchstwahrscheinlich dort erscheinen (beziehungsweise sie sind mittels Wii-Kanal auch heute schon anwählbar). Es ist nicht auszuschließen, dass Nintendo irgendwann noch SNES-Spiele für den Handheld nachreicht. Angesichts der Tatsache, dass das Gerät jetzt schon eine ganze Weile auf dem Markt ist und es diesbezüglich noch nie Hinweise gab, bezweifeln wir es aber leider.

Ich habe die Zeitschrift derzeit „offline“ abonniert und interessiere mich für die Ausgaben im PDF-Format, die ihr alternativ als Abo anbietet. Wie läuft das ab? Erhält man eine E-Mail mit der Ausgabe? Gibt es einen speziellen Bereich zum Runterladen? Und ist es vielleicht vorgesehen, von jedem Jahr eine Jahresausgabe auf CD/DVD zu bannen und zu verkaufen? Gibt es die Möglichkeit, die PDF-Ausgaben als normaler Abonnent vergünstigt zu beziehen (ich habe nichts dergleichen gefunden)? Aktuell sammle ich die Tipps und Tricks sowie für mich interessante Artikel in Papierform in Ordnern, welche nach und nach Platz brauchen. Eine elektronische Speicherung wäre da genial.

N-ZONE: Wir haben uns da mal bei unserer Abo-Abteilung schlau gemacht: Neben dem Standard-Heftabo existiert eine App namens „Computec Kiosk“, für die du dir die sogenannte „Angereicherte Ausgabe“ des Magazins la-

Unser Leser Markus ist von unseren regelmäßigen Retro-Specials angetan.

den kannst – also mit verlinkten Videos und weiteren Querverweisen. Das Abo gibt's auch als Kombi-Angebot, also Heft plus digitale Ausgabe (alles Infos auf shop.computec.de/n-zone). Zusätzlich kannst du über Apps von Drittanbietern wie iKiosk, Pressekatalog oder Online Kiosk ebenfalls die digitale N-ZONE beziehen – dort jedoch nicht in angereicherter Form. Übrigens ist es auch möglich, Einzel-Ausgaben digital zu kaufen, falls du dieses Angebot einfach mal ausprobieren möchtest. Weitere Infos findest zudem im Magazin auf Seite 11.

Macht weiter so! Mit besten Grüßen, **Markus**

SMASH-WERTUNG

Hallo, liebe N-ZONE Redaktion,
mit diesem Leserbrief wollte ich nun auch mal meine Begeisterung für euer Heft aussprechen. Euer Nintendo-Magazin hole ich mir jeden Monat mit großer Vorfreude, wofür hauptsächlich die Retro-Seiten ausschlaggebend sind. Ich finde es hochinteressant zu lesen, wie sich Videospiele und Spielekonsolen im Laufe der Jahre entwickelt haben, speziell die von Nintendo natürlich. Mein Super Nintendo ist auch heute noch regelmäßig in Betrieb. Deshalb großes Lob von mir für die Geschichte Nintendos zum 125. Geburtstag. Das Magazin ist generell wirklich super gestaltet, die Seiten verführen immer wieder zum Lesen. Sie sind farbenfroh, schön strukturiert und die Artikel sowie Kritiken sind mir stets sympathisch. Kurz gesagt: Die N-ZONE macht mir immer wieder Freude und hat alles, was ein Nintendo-Fan begehrt.

N-ZONE: Danke für das Lob :-)

Der Auslöser für meinen – eigentlich schon längst überfälligen – Leserbrief war allerdings eure Wertung zum neuesten *Super Smash Bros. für Wii U*, die mich schon ziemlich überrascht hat. 91 % sind meiner Meinung nach zu wenig. Die Durchschnittswertung der Redaktion in der Meinungsmache beträgt 9,5 und die Wii-U-Fassung ist der 3DS-Version (die 90 % bekommen hat) in so gut wie jedem Bereich einen großen Schritt voraus und behebt einige der im Test genannten Mängel. Die fehlende Übersicht kann man nicht mehr beklagen, die Musikauswahl ist nun weitaus umfangreicher, die Grafik ist natürlich besser und besonders die Steuerung spricht deutlich für eine höhere Wertung. Kritikpunkte wären in meine Augen nur so manche Probleme mit Online-Kämpfen (läuft leider noch immer nicht ganz reibungslos) und der fehlende Abenteuer-Modus. Ich hoffe, meine Standpunkte klingen nicht zu subjektiv. Ich versuche, das möglichst objektiv zu betrachten, weil es eine Wertung für die Allgemeinheit ist. Meiner Meinung nach hätte die Wii-U-Fassung 95 % verdient.

N-ZONE: So einfach ist die Sache aber nicht, Jan! Du musst bedenken, dass die 3DS- und die Wii-U-Fassung sich in einem markanten Punkt unterscheiden, der sich bereits im Namen der Spiele versteckt: Sie sind eben auf zwei grundverschiedenen Systemen erschienen. Wir halten unsere 90 % für die Handheld-Version durchaus für gerechtfertigt, weil die Entwickler angesichts der Hardware-Beschränkungen des 3DS so ziemlich alles aus dem Ding herausgeholt haben, was möglich ist. Klar – wäre es in dieser Form auf der Wii U erschienen, wäre die Wertung einen ganzen Zacken niedriger ausgefallen. *Smash Bros.* für die Wii U hingegen holt dort so ziemlich alles aus der Konsole raus, hat aber naturgemäß mehr zu bieten als der kleine mobile Bruder. Ja, es ist das noch bessere Spiel, mit Blick auf die Konsolen schenken sich die beiden Titel aber nicht viel. Dass der Titel dennoch der noch bessere ist, dem Fakt haben wir durch die etwas höhere Wertung Ausdruck verliehen. Den Meinungsmache-Schnitt solltest du übrigens niemals mit der tatsächlich vergebenen Wertung am Ende eines Tests verwechseln – die dortigen Noten sind zu 100 % subjektiv, ohne Wenn und Aber ;-)

Jan findet, dass unsere Wertung für *Super Smash Bros. für Wii U* zu gering ausgefallen ist, speziell im Vergleich zur 3DS-Fassung. Diese Meinung teilen wir allerdings nicht.

Liebe Grüße, **Jan Rossius**

EIN PAAR FRAGEN

Liebe N-ZONE-Redaktion!
Vorab ein großes Lob an euch! Ich lese die N-ZONE schon seit knapp vier Jahren und habe seit fast drei Jahren ein Abo!

N-ZONE: Das freut uns natürlich sehr zu hören – treue Leser sind uns am allerliebsten :-)

Ich habe ein paar Fragen:
1. Wird es irgendwann wieder so etwas Ähnliches wie einen Pokéwalker geben, wie er damals *Pokémon Heartgold* beigelegt war?

N-ZONE: Das bezweifeln wir aus dem Grund, dass der 3DS ja selbst über einen Schrittzähler verfügt. Die Software für einen Pokéwalker ließe sich hingegen sehr einfach als App verwirklichen. Also: Einen Pokéwalker halten wir zwar nicht für unwahrscheinlich, aber nicht in der Form, wie du ihn dir vielleicht vorstellst.

2. Werden irgendwann einmal Amiibo-Figuren von Daraen und Glurak auf den Markt kommen?

N-ZONE: Ja! Beide Plastik-Recken sind bereits angekündigt und erscheinen zusammen mit weiteren Figuren am 24. April.

3. Welches Spiel war das schlechteste, das in den 17 Jahren, in denen es die N-ZONE nun schon gibt, je getestet wurde? Mit *Transformers: The Dark Spark* und *Drachenzähmen leicht gemacht 2* gab es ja auch im letztem Jahr zwei große Pleiten!

N-ZONE: Auf die Gefahr hin, dass wir uns irren – 215 Ausgaben lassen sich immerhin nicht einfach mal so schnell durchforsten – glauben wir, dass wir kein Spiel niedriger bewertet haben als *Tischfußball 2008* für die Wii in der Ausgabe 10/2008. Stolze neun Prozent konnte dieses Meisterwerk der fortgeschrittenen Spielermalträtierung absahnen. Aber hey, im Mehrspieler-Modus sah die Sache ein ganzes Stück besser aus – da kassierte es volle 13 Prozent.

Viele Grüße, euer **Vinzenz**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

LET'S PAY STATT LET'S PLAY?

Nintendo möchte bei den beliebten Let's-Play-Videos auf Youtube und Co. mitverdienen – hat der Konzern das Recht dazu? Und ist das von Nintendo erdachte Geschäftsmodell fair?

Benjamin: Nun, Marco, die Katze ist aus dem Sack. Und die Münzen gleich mit: Nintendo hat sein neues Content-Programm für Youtube-Videoproduzenten vorgestellt! Wer in Zukunft also zum Beispiel Let's Plays zu Nintendo-Games herstellt und veröffentlicht, muss dafür je nach Fall mindestens 30 % der Werbeeinnahmen abdrücken. Ich glaube, man kann sagen, dass die Youtube-Branche diesbezüglich leicht ungehalten reagiert hat?

Marco: Um ehrlich zu sein, und damit ziehe ich wissentlich den Zorn von Gronkh & Co. auf mich: Ich empfinde Nintendos Programm schon als gerechtfertigt, denn viele Let's Player verdienen sich mit schnell zusammengeschusterten Videos ohne echten Wert eine goldene Nase, was anderswo so nicht möglich wäre. Bei öffentlich gezeigten Filmen oder gespielter Musik muss man als Veranstalter auch Geld an den Publisher abdrücken, sonst ist ganz schnell ein Schreiben vom Anwalt im Briefkasten.

Benjamin: Ja, ich gehe auch davon aus, dass wir demnächst die Brandbriefe an unsere Redaktion in die Kategorien „Ihr seid doch nur neidisch!" und „Ihr werdet doch von Nintendo bezahlt!" vorsortieren dürfen, bevor wir uns überhaupt ans Öffnen machen können. Aber ich muss dir einfach zustimmen. Gerade bei Youtube verdient man schnell mit anderer Leute Arbeit eine ganze Menge Kohle, während stets auf ganz schmalem Grat zwischen Copyright-Verstößen und fairer Nutzung getanzt wird. Wenn man mit der Softwarebasis anderer Unternehmen Gewinne erzielt – und was sollten Videospiele in diesem Fall anderes sein als eine Softwarebasis für Videos –, dann sind überall sonst in der freien Wirtschaft Lizenzgebühren fällig. Stell dir mal vor, wir würden zu Adobe und Co. gehen und sagen „Ja, wir benutzen euer Zeug und machen damit Kohle, aber für Photoshop, Word, Indesign und Pressmatrix zahlen? Nö, darauf haben wir keinen Bock." Da könnten wir in unserer Brief-Sortieranlage gleich noch ein drittes Fach namens „Anwaltsschreiben" freimachen. Nintendo ist mit seinen Forderungen eigentlich noch vergleichsweise genügsam, oder sehe ich das falsch?

Marco: Da stimme ich dir zu. Wobei natürlich auch jeder Youtuber und Zuschauer ehrlich zu sich sein muss: Steckt in der Viertelstunde des belanglosen Rumzockens der gleiche Aufwand wie in einem wochenlangen Video-Projekt, in dem vielleicht auf die komplexe Hintergrundstory eingegangen wird oder wirklich gut aufbereitete Gameplay-Tipps enthalten sind? Was ist mit Kanälen, die den offiziellen Trailer zum neuen Zelda hochladen? Ich möchte echt nicht, dass bei harter Arbeit dem Schöpfer des Videos der gesamte Lohn entzogen wird, aber entweder verdient man im Monat viele, viele tausend Euro mit wenig Arbeit oder man erreicht mit seinen Let's Plays so wenig Zuschauer, dass man ohnehin nicht davon leben kann. Also, PewDiePie, hör' auf zu heulen.

Benjamin: Ein ganz entscheidender Faktor ist die Infrastruktur bei Nintendo – schließlich müssen die Videoproduzenten ja offenbar erst mal die gesamten Werbeeinnahmen an Nintendo abtreten und bekommen ihren Anteil dann schnellstmöglich wieder zurück. Wenn das nicht reibungslos funktioniert oder sich da irgendwelche Fehler einschleichen, könnte das zu einer giftigen Situation werden. Das Totschlagargument „Aber das ist doch kostenlose Werbung für Nintendo!" greift nicht – denn Werbung beginnt schon mal damit, dass der Auftraggeber ihren kompletten Inhalt kontrolliert – und dieses Drama will ich mir gar nicht erst vorstellen.

Marco: Nintendo ist in dieser Hinsicht ja eher konservativ, aber ich gehe fest davon aus, dass sie den ganzen Datenverkehr auf die Reihe kriegen. Vielleicht lenken sie aber auch genauso schnell wieder ein und ziehen das ganze Unterfangen wieder zurück. Ein interessantes und bewegendes Thema bleibt es so oder so.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

862324

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

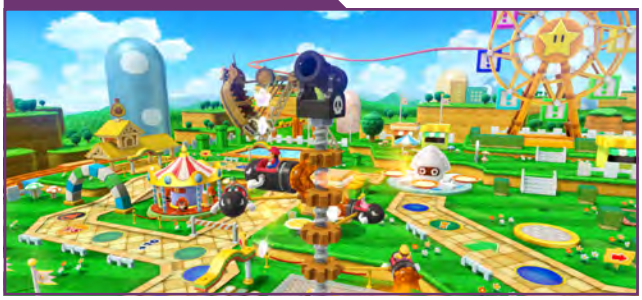
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 04/2015

ab 18.03.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO PARTY 10 (Test)

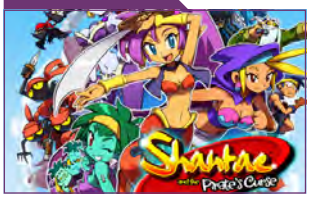


Der zehnte Teil der langlebigen Partyspiel-Reihe verspricht dank des asynchronen Mehrspieler-Modus und der Amiibo-Spielbretter frischen Wind.

MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS (Test)

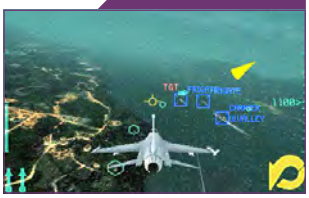
Knobelfans bekommen im März mit *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* wieder neues Futter. Wir verraten, ob sich die Anschaffung lohnt.

SHANTAE ... (Test)



***... and the Pirate's Curse* erscheint per eShop für Wii U und 3DS und wir testen das vielversprechende Jump & Run.**

ACE COMBAT (Test)



Wir checken *Ace Combat Assault Horizon Legacy+* im Test und verraten euch, was die Jet-Action kann.

play4 Ausgabe 03/15

Unsere Kollegen von der play4 bieten euch diesmal eine große Vorschau zu *Just Cause 3*, das wir erstmals selbst spielen durften. Außerdem gibt es Vorschauen zum Mehrspieler-Shooter *Evolve*, dem Zombie-Kracher *Resident Evil: Revelations 2* und dem Mega-Rollenspiel *The Witcher 3: Wild Hunt*. Zudem erwartet euch ein großes PSN-Special samt Gewinnspiel.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Fabian Schäfer
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

FÜR ANDROID & iOS

GAMES TV 24

DAS SAGEN DIE USER:

»Ja, absolut genial die App!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Endlich für Android, Danke! Bitte weiter so. :-)«

»Sehr tolle App, schöne, informative Videos. Super Qualität über AirPlay.«

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC, iOS & Android

Über 10.000 Videos in der Datenbank.

JETZT MIT KINO-TRAILER- & WORLD-OF-WARCRAFT-KANAL

Auf iOS inklusive FLIPr-Stop-Motion-Videos

Google play

Available on the App Store

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

SATURN
PRÄSENTIERT:

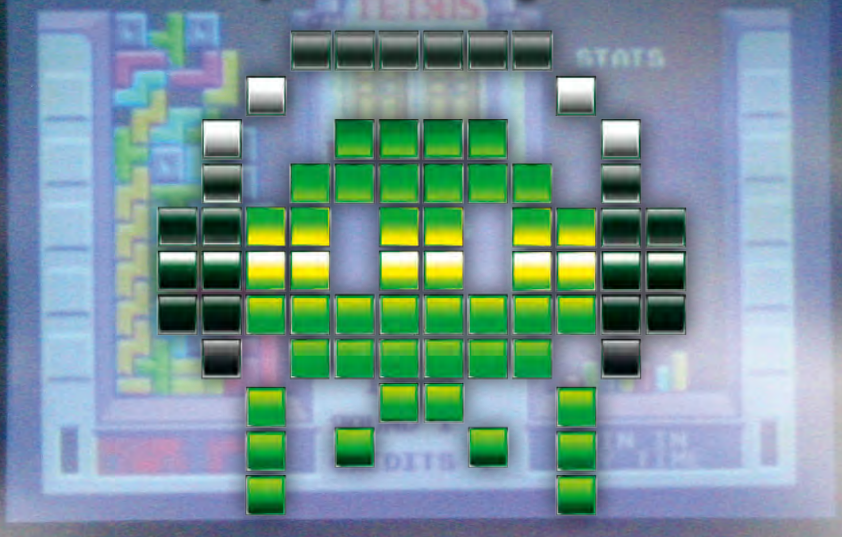
21.3.15
Samstag, 20 Uhr,
München, Philharmonie

22.3.15
Sonntag, 19.30 Uhr
Wien, Gasometer

29.3.15
Sonntag, 20 Uhr,
Berlin, Tempodrom

VIDEO GAMES LIVE™

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!

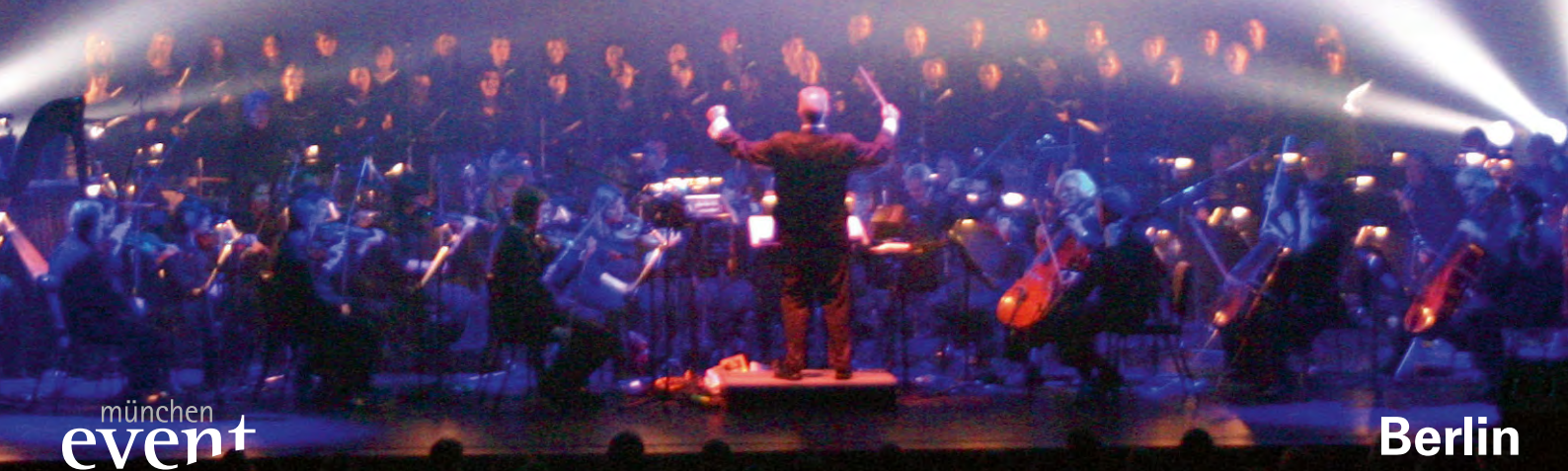


„Eine wunderschöne Aufführung!"
USA TODAY

„Ergreifend!"
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!"
New York Times

Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!



münchen event

Berlin

tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de

tickets **01/ 96 0 96**
www.oeticket.com

tickets **089-55 96 86 13**
www.kulturgipfel.de

computec MEDIA
ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS